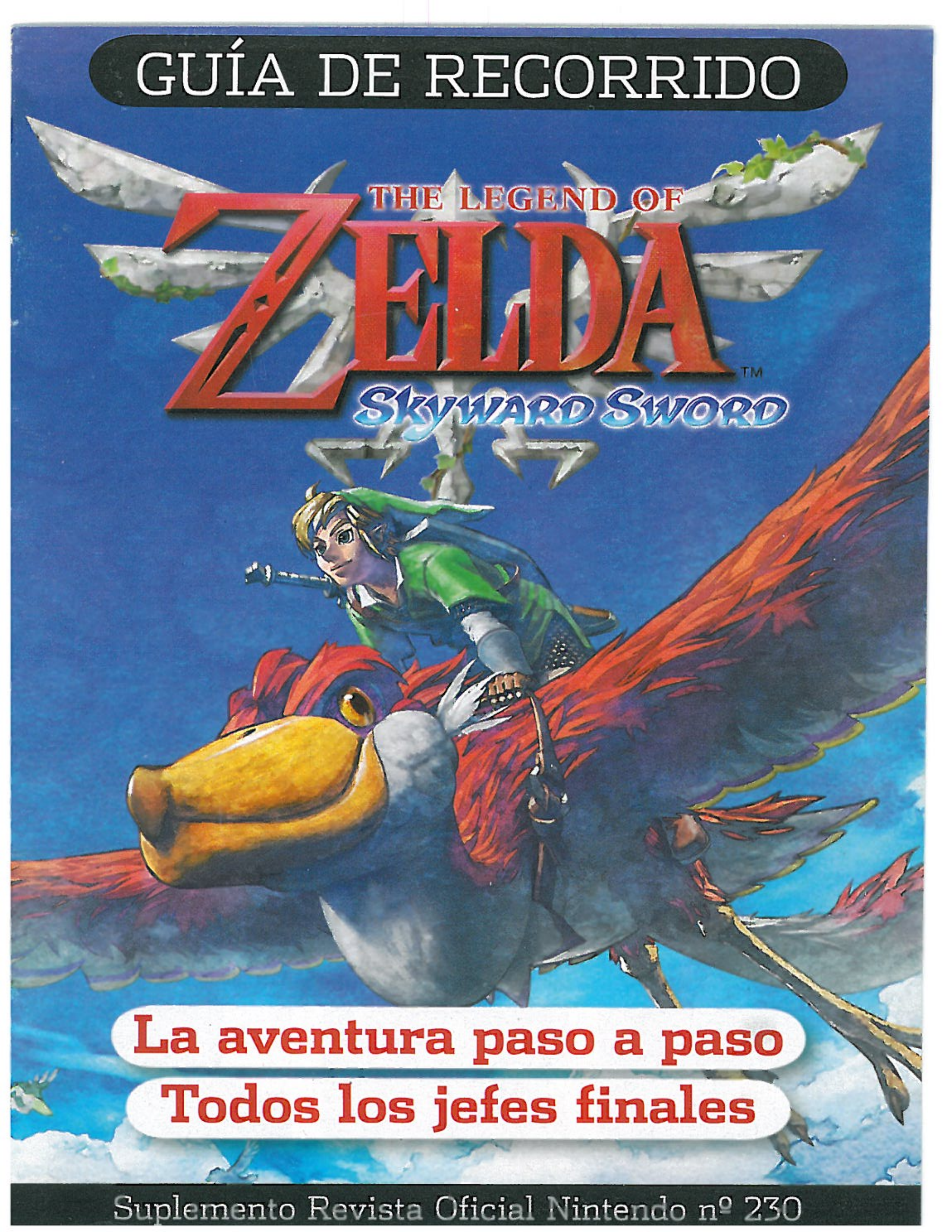

GUÍA DE RECORRIDO
THE LEGEND OF
ZELDA
Skyward Sword
La aventura paso a paso
Todos los jefes finales
Suplemento Revista Oficial Nintendo nº 230

PRÓLOGO





Tras un sueño intranquilo, Link se despierta en su habitación. Sal por la puerta y avanza a la izquierda hasta encontrar una puerta grande. Al salir, verás al **maestro Asteus** en el tejado: pulsa **Z** para fijarle y presiona **A** para hablarle **1**. Para alcanzarlo, corre pulsando **A** en dirección a las dos cajas apiladas que hay en el muro de enfrente.

Avanza hacia el este, donde verás a otro personaje junto a una puerta cerrada, y dirígete hacia el norte para llegar a **la Efigie de la Diosa**. Tras la secuencia, vuelve junto a Asteus y entra de nuevo en la **Academia de Caballeros** por la puerta que tiene al lado.

Baja al piso inferior, sal por la puerta por la que saliste al inicio, y fuera encontrarás una compuerta abierta que antes no lo estaba. Atraviésala y avanza hasta encontrarte con un niño que te pedirá que le ayudes. Tendrás que correr hacia un árbol y agitar el nunchuk para hacer un ataque rodante y chocar contra su tronco.

Después continúa avanzando hacia el sureste hasta llegar a **la Gran Plaza**, donde verás a Malton y sus amigos **2**. Acércate a ellos y, tras la secuencia, regresa a la academia y ve a **la zona del gimnasio** que háy al norte. Allí encontrarás a dos personajes con los que tendrás que hablar, **Coocker y Gruyo**.

Tras hablar con ellos, entra en el gimnasio y atraviesa la puerta que hay al fondo para hacerte con la **Espada de Aprendiz**. Luego intenta salir del gimnasio y **el maestro de esgrima** te pedirá que le demuestres que sabes manejar la espada recién adquirida **3**. Agita el mando para desenvainarla y corta los cinco troncos que hay en el gimnasio con los movimientos adecuados **4**.

Dirígete hacia la marca en el mapa que te hizo Coocker y llegarás a **la gruta de la cascada**. Está bloqueada por una empalizada que debes cortar con la espada. Una vez dentro, avanza defendiéndote de los enemigos y al final saldrás por el otro lado, donde te encontrarás con **Zelda** y verás el lugar en el que está encerrado **tu pelícaro** **5**.

Para liberarle, golpea dos veces con tu espada a cada uno de los cuatro nudos de cuerdas que hay uniendo los tablones que encierran al pelícaro. Tras la secuencia, pulsa rápidamente abajo en la cruz de control del Wiimote para llamar a tu pelícaro, y **practica el control** con él hasta que lo domines.

Entonces comenzará **el Torneo Celeste** **6**, en el que el objetivo es arrebatarle una estatuilla a **un pelícaro de color amarillo** que la lleva sujeta al cuerpo. Para lograrlo, lo mejor es que te acerques al pelícaro de la estatuilla a gran velocidad (volando en picado tras ganar altura o usando plumas rojas) hasta estar lo suficientemente cerca de él como para que salga el mensaje de 'Atrapar' **7**.

La primera vez que lo logres, Malton y sus amigos te impedirán llevarte la estatuilla y a partir de ese momento se dedicarán a lanzarte huevos. Consíguelo una segunda vez y ahora sí podrás hacerte con la estatuilla del pelícaro y **ganar el torneo.**

Tras la secuencia, lánzate al vacío sin miedo y usa el paracaídas con el botón B para aterrizar en el centro de la plataforma de piedra con forma circular que hay frente a Efigie de la Diosa.










6


7


8


9


10

Verás varias secuencias importantes en la trama del juego, y cuando terminen aparecerás dentro de tu habitación de la academia. Sal y verás que a la derecha hay una especie de fantasma 8, al pie de las escaleras que suben al primer piso. Síguelo hasta llegar a una entrada de **la Efigie de la Diosa.** Dentro hallarás una espada clavada en un pedestal y tendrás una conversación con el fantasma al que has estado siguiendo: **Fay.**

Tras sacar la Espada del pedestal 9, deberás poner el mando de Wii en vertical y apuntando hacia arriba. ¿A que mola? De esa manera harás que tu personaje señale con la espada al resplandor que hay en el techo. Mantente así unos segundos hasta que el resplandor pase a la hoja de la espada, y de esa manera obtendrás **la Espada Divina.** Tras la secuencia con el director **Gaépora**, conseguirás **la litografía del orbe verde.**

Dirígete al fondo de la estancia para encontrar un símbolo y vuelve a apuntar con la espada hacia lo alto para imbuir su hoja con el poder del **Rayo Celestial.** Cuando lo hayas hecho, golpea el símbolo con la espada y se levantará un pedestal que tendrás que examinar para colocar la litografía en su interior (así surgirá **una gran luz** que te marcará tu siguiente objetivo).

¡Ya vas vestido con **el atuendo verde** clásico de la saga! Ahora empieza la verdadera aventura, pero antes será mejor que te prepares bien. Al salir de la habitación, **Gruyo** te obsequiará con una **alforja de aventurero**; a continuación sal de la academia por la puerta del nivel inferior y fuera encontrarás al maestro Buhel, que te dará un **escudo de madera.**

También es aconsejable que visites **el Bazar** que hay por **el centro del pueblo** para echar un vistazo 10 y pasarte por **el puesto de pociones** 11, donde te regalarán una valiosa botella la primera vez que trates de comprar una poción.

Cuando acabes con los preparativos, salta al vacío desde una de las plataformas de madera y llama a tu pelícaro. Dirígete con él hacia una abertura en las nubes de la que sale **una gran columna de luz verde** 12. Al llegar allí, descenderás a las tierras inferiores.


11


12

CAPÍTULO 1





TIERRA DE PRESIDIO

Avanza por el camino y elimina las plantas carnívoras llamadas **babas deku** (puedes aturdirlas con el escudo). Dirígete hacia el suroeste bajando por un camino que hace una gran espiral descendente, y cuando llegues al final del recorrido encontrarás una columna que ise comunicará contigo! Entonces apunta con la espada hacia lo alto [1] para imbuir su hoja con el poder **el Rayo Celestial** y golpea la columna.

Dirígete al punto en el que hayas encontrado evidencias de Zelda gracias a la función de rastreo (la compuerta cerrada con un extraño símbolo que viste anteriormente) y ahora podrás abrirla y entrar en el **Templo del Presidio** [2].

Dentro encontrarás una nueva **botella llena de reparol 100** (al noreste), y al fondo del todo un personaje con el que tendrás que hablar. Atraviesa la puerta que te abre y avanza hasta encontrar **un goron** rodeado de unos enemigos a los que tendrás que derrotar. Después, sigue avanzando hasta encontrar un tronco que debes empujar apoyándote en él.

BOSQUE DE FARONE

Cuando entres al Bosque de Farone verás una secuencia en la que Fay te aconsejará que utilices la función de rastreo para localizar a Zelda. Allí encontrarás **la estatua del pelícaro Entrada del bosque.**

Avanza utilizando una cuerda para sortear una hendidura (salta hacia ella, agita el mando para balancearte y pulsa A [3] para soltarte). Continúa avanzando por el único camino posible, y tras cortar unos arbolillos que te impiden el paso [4] encontrarás a dos enemigos acosando a un extraño ser: **un Kyu**. Acaba con ellos y luego intenta hablar con el Kyu, que huirá por una empinada rampa al verte.

Síguelo corriendo por la rampa por la que se ha marchado [5] y utiliza la función de rastreo para volver a encontrar al Kyu, que se ha escondido detrás de una seta. Golpéala con la espada para asustarle y luego **repite el mismo proceso** hasta que deje de huir y puedas hablar con él.

Vuelve a usar la función de rastreo para seguir el de Zelda hacia el este del mapeado. Por esa zona verás una rampa por la que deberás subir corriendo, y después tendrás que seguir un camino de tierra que más adelante encontrarás bloqueado por unos arbolillos. Usa la espada para cortar los árboles y luego sigue avanzando hasta el final del camino, donde encontrarás una cuerda atada a un arbusto (detrás de una baba deku).

Acaba con la baba deku, corta la cuerda con la espada y después úsala para cruzar a una zona elevada que hay enfrente. Allí encontrarás un gran cuerpo tumbado en el suelo: háblale. A continuación tendrás que encontrar a tres Kyus









que hay escondidos por el bosque usando la función de rastreo.

Para encontrar al primero, pasa gateando por un agujero que hay en la base del árbol que hay al lado del jefe (al este). Luego sube por una enredadera y después cruza por una cuerda horizontal. Termina con los enemigos que encontrarás y luego rueda contra el árbol donde está subido el Kyu.

Para encontrar al segundo, utiliza la liana que se ha desenrollado al rescatar al primer Kyu para subir a una zona elevada que hay al noroeste. Arriba, empuja un tronco y así podrás bajar a la parte noreste del bosque. Luego deberás avanzar hacia el oeste por la parte norte del mapeado, y de esa manera encontrarás una estrecha zona elevada que en su parte norte tendrá una pared con unas enredaderas. Sube y le encontrarás camuflado entre unos arbustos: usa la espada para cortarlos todos.

Vamos a por el tercero: al sur de la zona elevada en la que se encuentra Tili, hay un muro con un agujero en su base que podrás atravesar gateando. Sube por la zona elevada y dirígete hacia la derecha (oeste) para encontrar un agujero en el suelo, junto a un árbol. Tírate por dicho agujero y sigue el camino para para encontrar, por fin, al Kuy camuflado con un arbusto.





Vuelve a visitar al jefe y te dará **el Tirachinas** (tendrás que correr hacia él para subir a su espalda). Después, usa el Tirachinas para golpear a una liana que hay por allí y úsala. Luego tendrás que avanzar hacia el noreste hasta alcanzar una especie de templo derruido 6. Por allí verás una liana enrollada colgando de un árbol (mirando hacia el noreste). Usa el Tirachinas para desenrollarla y cruza 7.

Confines del bosque

Avanza hacia el noreste hasta llegar a una cuerda horizontal. Antes de cruzarla, usa el Tirachinas para derribar un panal de abejas que hay encima. Después de cruzar, sigue recto.

Cuando el camino termine en un precipicio, gira a mano derecha y verás una pared con una cornisa a la que te podrás agarrar para cruzar un abismo. Cruza por la cuerda y llegarás a una zona en la que encontrarás la estatua del **pelícaro Confines del bosque**. Luego avanza hacia el oeste balanceándote en una cuerda vertical para cruzar un abismo, y así llegarás a donde se encuentra Marcogoro.



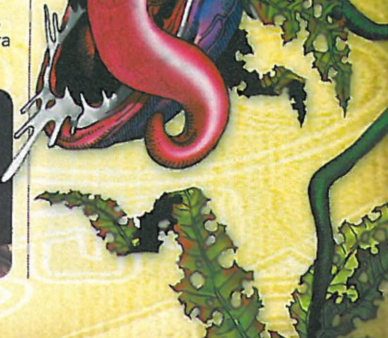


Avanza hacia el norte y llegarás a la zona donde se encuentra la entrada **al Templo de la Contemplación** 8. Para entrar, dirígete a la puerta de entrada y dispara con el Tirachinas a un interruptor que hay en el techo 9 10.

Mazmorra
Templo de la Contemplación

Sala 1. Avanza usando la espada para cortar telarañas y arbolillos 11 12. Sube por la enredadera y golpea el interruptor para abrir las rejas de la puerta.

Sala 2. Colócate enfrente del ojo y mueve la espada en amplios círculos para hacer que el ojo siga tus movimientos; después de varios círculos, el ojo se mareará y explotará... ¡tú apártate por si acaso!









Sala 3. 13 Dirígete a la puerta que hay al fondo a la izquierda (noroeste) y luego déjate caer a la zona inferior de la estancia. Bajo la puerta encontrarás un interruptor que tendrás que activar con el Tirachinas para abrir las rejas.

Sala 4. Aquí encontrarás una pasarela bloqueada por **dos skulltulas**. Dirígete a la esquina noroeste de la sala mirando hacia el sur y desenrolla las dos lianas enrolladas con el Tirachinas, así podrás ver dos lianas enrolladas colgando del techo. Úsalas 14, y desde la otra parte de la sala ya podrás golpear el punto débil de las skulltulas. Entre la primera y la segunda skultula podrás ver un interruptor en un hueco de la pared. Actívalo con el Tirachinas. Después sube por una escalera que hay en la pared sur de la sala y vete por la puerta.

Sala 3. Cuando vuelvas aquí lo harás por una rama elevada en la que hay un gran **cofre azul**. Ábrelo y dentro hallarás **el Mapa de la Mazmorra**. Baja al suelo de la habitación y dirígete a la puerta cerrada por rejas que hay al fondo a la derecha (noreste). Sobre ella encontrarás un interruptor que deberás activar... a estas alturas, ya lo sabes, con el Tirachinas, para abrir las rejas y poder atravesar la puerta. Te espera una sala.

Sala 5. 15 Desciende al nivel inferior de la estancia y dirígete al centro de la pared este para encontrar un agujero por el que pasar gateando. Al otro lado verás una estatua con un interruptor en lo alto: actívalo con el **Tirachinas**. Luego sube por unas enredaderas para salir de ahí y regresa por la misma puerta que usaste antes.

Sala 3. Al volver aquí verás a mano izquierda **un tronco flotando sobre el agua** con el que has inundado la habitación. Pasa por encima de él y agárrate a las enredaderas de la pared este para subir hasta la puerta que hay al sureste de la estancia.

Sala 5. De vuelta a esta sala, verás **un cofre** detrás de unas rejas a mano derecha (sur) con un ojo a cada lado. Colócate frente a las rejas que bloquean el cofre y desenvaina la espada para que los dos ojos la miren. Luego mueve la espada en amplios círculos para hacer que los ojos sigan tus movimientos, y después de varios círculos, como te puedes suponer, los ojos se marearán y explotarán, abriéndose así la reja. Dentro del cofre hallarás una **Llave pequeña**.

Sala 3. Dirígete ahora a la pared norte apoyándote en un tronco que hay flotando sobre el agua que ha inundado la habitación y abre la puerta con **la llave** que acabas de conseguir.

Sala 6. Esta gran habitación 16 se encuentra en el **centro del templo**, y en el medio podrás encontrar una gran construcción. Allí verás una puerta cerrada por rejas y un interruptor sobre ella, en lo alto. Actívalo con el Tirachinas para abrir las rejas.

Sala 7. Tendrás que luchar contra un enemigo con forma de esqueleto 17. Puedes usar el escudo para aturdirlo y así golpearle más fácilmente. Al derrotarlo aparecerá un cofre con **el Telescarabajo** en su interior. Estrénalo lanzándolo a través de un agujero en la pared y chócalo con el interruptor que usaste para entrar aquí. Podrás salir de la sala.

Sala 6. Dirígete ahora a la pared oeste de la estancia para encontrar una puerta cerrada con rejas. Lanza **al Telescarabajo** a través de uno de los dos agujeros cuadrados que hay sobre dicha puerta y golpea el interruptor de impacto que hay dentro para abrir las rejas.

Sala 8. Atraviesa la habitación y sal por la puerta que hay en el otro extremo (oeste).

Sala 9. Elimina a la skulltula asestándole un tajo vertical de abajo arriba para tumbarla de espaldas, y aprovecha ese momen-















to para eliminarla con un golpe de gracia. Sube a una zona elevada que hay al este y encontrarás una caja de madera colgando de un hilo de araña. Córtalo con el Telescarabajo y empuja la caja hasta situarla delante de las rejas, aunque no pegada a ellas, y después sube en la caja y desenvaina la espada para que los tres ojos la miren. Mueve la espada en amplios círculos para hacer que los ojos sigan tus movimientos y repite el proceso que ya conoces. Dentro del cofre hallarás una **Llave pequeña**. Regresa a la sala anterior.

Sala 8. Utiliza **el Telescarabajo** para golpear un interruptor que hay al otro lado de la estancia (este). Así inundarás la habitación, lo que te permitirá nadar hasta unas escaleras cortadas y llegar hasta la puerta.

Sala 6. Dirígete a la zona este de la habitación y cruza por una cuerda horizontal hasta una puerta con cerradura. Antes de eso, puedes utilizar **el Telescarabajo** para cortar **los tallos de las baba deku** que cuelgan del techo.

Sala 10. Utiliza la espada para romper unos tablones que bloquean el camino. Después encontrarás a una serpiente de **tres cabezas calavéricas (Tristalfo).** Tranquilo, no es tan fiera como podría paracer. Elimínala y podrás seguir avanzando.

Sala 11. 18 Avanza por la cuerda horizontal 19, sube por la enredadera al este y corta la cuerda atada a un arbusto. Balancéate con ella para llegar a una enredadera y avanza hasta que veas dos lianas enrolladas colgando del techo. Usa el Tirachinas para desenrollarlas y así podrás cruzar y llegar hasta el cofre que contiene **el Glifo Dorado**. Ve a la gran puerta que viste antes y coloca el glifo apuntando con el mando a la pantalla. Pulsa **A** para sujetar el glifo, inclina el mando hacia todas direcciones hasta encontrar una posición en la que encaje en la ranura, y vuelve a pulsar **A** para colocar el glifo en su lugar. Dentro te espera... **Grahim**.

Señor de los Demonios: GRAHIM

Atácale en la dirección opuesta a su mano: si la tiene levantada y a la izquierda, atácale por debajo y a la derecha. Cuando le hayas dado unos cuantos golpes, Grahim desenvainará su espada 1 y te lanzará unas puntas de flecha que debes esquivar dando saltos laterales. Para golpear espera a que te ataque con su espada y justo en ese momento golpéale con el escudo para dejarle aturdido y poder golpearle con la espada. Si se rompe tu escudo, deberás atacar a Grahim con tu espada justo antes que de él vaya a golpearte con la suya 2. Cuando le golpees las suficientes veces, acabará el combate y aparecerá un contenedor de corazón (conseguirás uno cada vez que derrotes a un jefe de mazmorra). Atraviesa la puerta y llegarás al Manantial de la Contemplación, donde encontrarás un símbolo de la Diosa: golpéalo con el Rayo Celestial de tu espada y obtendrás la Litografía del Orbe Rojo.







CAPÍTULO 2







Regresa a **Celéstea** a través de la estatua de pelícaro del exterior del templo y coloca la Litografía del Orbe Rojo en el pedestal que hay en el interior de la Estatua de la Diosa. Al hacerlo surgirá un rayo que abrirá otro resquicio en el mar de nubes del que surgirá una gran **columna de luz roja**.

Antes de continuar con la aventura, puedes pasarte por el bazar e investigar **las tareas opcionales que encuentres en Altárea**. Cuando estés listo, ve a la columna de luz roja con tu pelícaro 1.

VOLCÁN DE EDIN

Ve por el camino que va hacia el este saltando por unas plataformas que flotan sobre la lava, y después te encontrarás con **dos mogumas**. Sigue avanzando hasta llegar a una cueva 2 en la que el nivel de lava subirá y bajará cíclicamente. Ve a la izquierda (este) cuando la lava esté en su punto más bajo y no cubra el camino.

Utiliza **las flores bomba** que verás para destruir la pared que hay más al este (y así podrás salir de la cueva). Ahora avanza hacia el norte y luego gira a la derecha para tomar un camino que va hacia el este, lugar donde verás a **otro moguma**.

Avanza hacia el este, agarra **una flor bomba** y haz que ruede por el suelo para que entre por el agujero y elimine al enemigo rojo que exhala fuego y te bloquea el paso (apunta con el mando de Wii hacia abajo y luego agítalo).

Continúa avanzando y desciende a una zona más baja en la que hay otros dos enemigos rojos metidos en **unos cráneos que usarán como armaduras**. Si quieres eliminarlos tendrás que coger **flores bomba** y metérselas por los agujeros que tienen arriba (lanzándoselas normalmente), o por el que se asoman (haciéndolas rodar).

Verás un puente de huesos que cruza **una zona de lava** 4: crúzalo corriendo para que no se hunda. Tras hablar con **el moguma** vuelve a cruzar el puente, agarra una flor bomba y hazla rodar por encima del puente, sin llegar a pisarlo. Si todo sale bien, **la flor bomba destruirá el tapón** y se vaciará de lava una zona cercana.

Ahora ve a la zona que se ha vaciado de lava hasta que llegues a la entrada del volcán, donde podrás tirarte al interior del cráter y descender en caída libre 5.

Aterriza con el **paracaídas**, métete por el pasillo que va hacia el oeste y avanza hasta encontrar a un **moguma**. Sigue avanzando y acaba con todos los enemigos (**bokoblins**), especialmente con uno que hay en una plataforma de madera elevada y que lleva un casco (para que no pida refuerzos con su cuerno), y después vuelve a hablar con el moguma para que te dé **los guantes de cavar** 6.

Usa los guantes para cavar en el agujero que hay en el suelo cerca del moguma y sube por el chorro de vapor que surgirá. Arriba toma el primer camino que sale a mano derecha (norte) para poder seguir avanzando. Así llegarás a una gran sala en la que encontrarás algunos caminos cortados por el fuego que exhalan unos enemigos que hay metidos en unos huecos de las paredes 7. Elimínalos de la manera que ya conoces.

En el este de la sala tendrás que escarbar en un agujero para hacer salir **un chorro de vapor** que te sacará del volcán.










7


8

Cruza el puente que se despliega automáticamente y avanza por un camino que va hacia el noroeste. Así llegarás a una larga pendiente de arena 8. Súbela corriendo hasta que llegues a una especie de **poblado bokoblin** 9. Acaba con los enemigos y agarra una flor bomba para lanzarla contra la torre de madera que hay al este (en la que hay un enemigo). Así la derribarás y formarás un puente con ella.

Después de cruzarlo llegarás a una pared con enredaderas por la que tendrás que escalar, y arriba encontrarás otra pendiente de arena por la que subir corriendo 10. Asciende poco a poco, deteniéndote para descansar en las plataformas, hasta llegar arriba del todo.

Ahora tendrás que encontrar los **cinco fragmentos de la llave** necesaria para abrir el templo (puedes usar la función de rastreo). Todas ellas están enterradas en agujeros del suelo en los que tendrás que **escarbar con los guantes de cavar**. Estas son **las localizaciones de las tres primeras:**

-Al oeste de la puerta cerrada del templo.

-Al suroeste de la puerta cerrada del templo hay una rampa de arena descendente que lleva a una zona en la que hay una **torre de vigilancia** enemiga. Derríbala con una flor bomba y bajo ella hallarás el agujero que oculta la pieza.

-Al este de la rampa de arena que hay que subir para alcanzar la entrada del templo hay una pared de rocas. Si te colocas en la parte alta de la rampa, en su lado este, y desde allí tiras una flor bomba hacia abajo, podrás romper la pared.


9


10


11


12


13

Para encontrar las otras dos llaves deberás abrir un nuevo camino al este de la entrada del templo, derribando una torre de vigilancia con una flor bomba para formar un puente. Crúzalo, avanza, atraviesa la estrecha cornisa de la izquierda y sigue hasta alcanzar unas enredaderas que hay al norte.

Continúa avanzando hasta llegar a un lugar en el que las altas temperaturas harán **arder tus ropas**. Una vez allí toma rápidamente un camino muy cercano que hay a tu derecha (oeste) y caerás en **un tobogán.** Cuando el tobogán termine, aterrizarás al principio de una larga pendiente de arena con varios caminos. Baja por el que queda más a la derecha (oeste) y así verás que al final de la pared que queda a tu izquierda hay un suelo en el que puedes detenerte. Ahora podrás hacerte con **las dos piezas que te faltan**:

-A tu izquierda (este) hay **dos torres** que expulsan vapor de vez en cuando. Salta sobre ellas para que te impulsen hacia arriba y podrás cruzar a un suelo que hay al otro lado, donde encontrarás un agujero con una pieza.

-Regresa a la pendiente de arena y deslízate por ella hasta el final. Llegarás a un suelo circular que tiene una cueva al norte, la cual tendrá a su vez **un tapón de piedras** que retiene el paso de la lava a la izquierda. Utiliza la flor bomba que hay dentro de la cueva para destruir el tapón y vaciarás parcialmente de lava el interior de la cueva. Luego agarra una flor bomba que hay dentro y hazla rodar de frente, de manera que acabe llegando y destruyendo unas rocas que hay al fondo a la izquierda.

Ahora tendrás las **cinco piezas necesarias** para abrir la entrada del templo **11**. Te espera tu segunda mazmorra, donde ya verás que aumenta la dificultad...

MAZMORRA
TEMPLO TERRENAL

Sala 1. 12 Avanza en línea recta hasta llegar a dos plataformas que flotan sobre la lava. Salta sobre ellas cuando se encuentren en el punto más bajo, y de una a otra cuando estén en el más alto. **Usa la espada para cortar las cuerdas que hay en unos mecanismos situados a ambos lados, y utiliza el Telescarabajo** para cortar otra cuerda más que hay a la derecha del puente levadizo. Así podrás cruzar el puente.

Sala 2. Tendrás que luchar contra un enemigo con forma de lagarto (lizalfos). Atácale con la espada en aquellos puntos en los que no se cubra con el brazo. Cuando le derrotes, verás una gran cabeza de piedra derrumbada en la zona de lava que hay al norte. Utiliza el Tirachinas para hacer explotar una de las flores bomba que hay en la cabeza, y entonces harás que se derrumbe entera con la excepción de un ojo: una gran bola que rodará hasta la zona en la que te encuentras. Súbete a ella **13**, dirígete hacia el este y baja al suelo que hay al final, donde encontrarás a **un moguma** que te pedirá que le busques **un saco de bombas** que ha perdido. Después entra por

14


15









un estrecho agujero que hay en la alambrada y detrás verás unas cuantas flores bomba. Agarra una de ellas y hazla rodar a través del agujero por el que has entrado. Ahora pasa tú por la pared que ha quedado accesible.

Sala 3. Derrota a **los dos lizalfos**, coge el saco de bombas y abandona la sala.

Sala 2. Vuelve a subirte a la gran bola y ve a una gran plataforma que hay en el centro de la estancia 14. Sube unas escaleras que van a mano izquierda (oeste) 15 y encontrarás el camino cortado por una gran roca que deberás derribar usando una bomba de tu saco. Entra por la puerta que hay al final.

Sala 4. 16 Avanza saltando por encima de las plataformas que flotan sobre la lava, y cuando llegues a la última espera a que un chorro de lava la haga ascender. Así podrás alcanzar la zona elevada que hay al final, donde encontrarás **el Mapa de la Mazmorra.** Cuando lo tengas en tu poder, regresa a la estancia anterior.

Sala 2. Súbete otra vez a la gran bola y dirígete a una pared agrietada que hay al este (marcada por una cruz roja en el mapa), la cual tendrás que derribar usando dos bombas de tu saco. Ahora avanza subido en la gran bola por un pasillo de lava 17, evitando los chorros de lava que salen de las gárgolas de las paredes. Cuando llegues al final del único recorrido posible, verás a tu izquierda (norte) otra pared agrietada que deberás destruir de la misma manera que antes. Sigue hasta que encuentres el camino bloqueado por **una gran compuerta roja**. Usa el **Telescarabajo** para cortar la cuerda del mecanismo que hay sobre la compuerta, y después utilízalo otra vez para enviarlo a través del pasillo elevado. Así podrás hacer que llegue a la parte de atrás de la compuerta y cortar la cuerda de otro mecanismo. Sigue avanzando en la bola y atraviesa el estrecho camino. Empuja el botón subido en la gran bola, pasa por debajo de la sección que acaba de ascender y al otro lado verás un botón que empujar. Baja de la bola y entra por la puerta que hay ahora accesible.

Sala 5. Sube corriendo, esquiva las piedras 18 y métete en el hueco para descansar y poder seguir ascendiendo. Arriba verás otra larga rampa con un estrecho agujero en su lado derecho (norte). Entra por el agujero, escarba en el suelo para hacer salir un chorro de vapor que te impulsará hacia arriba y avanza hasta el final del camino. Lanza desde allí una bomba del saco para que baje rodando por la rampa y destruya las rocas que bloquean un hueco. Ahora regresa al pie de esa segunda rampa y súbela con ayuda del hueco que has abierto para descansar. Cuando estés arriba, ve por un camino que va hacia el sur y encontrarás **el Glifo de Dragón**. Vuelve sobre tus pasos y tendrás que huir de una gran piedra. Luego ve a la gran puerta y coloca el Glifo en la posición correcta. Te espera el segundo jefe de mazmorra, una... ¿roca de lava?

ROCA DE LAVA INFERNAL: MALÓCULA

Sube a lo alto del camino, espera a que el enemigo se acerque y, como está hecho de lava, las flores explotarán y le mandarán rodando hacia abajo. Entonces baja corriendo hasta él, espera a que abra la boca y lánzale una bomba 1. Malócula se la tragará y quedará tendido, momento que aprovecharás para golpear su ojo con tu espada 2. Repite esta técnica teniendo en cuenta que cada vez se moverá más rápido y que te lanzará bolas de fuego que deberás esquivar moviéndote de un lado a otro. Tras derrotarle, podrás acceder al Manantial terrenal, donde encontrarás un símbolo de la Diosa que tendrás que golpear con el poder el Rayo Celestial de tu espada, y recibirás la Litografía del Orbe Amarillo.





CAPÍTULO 3





Regresa a Celéstea y coloca la **Litografía del Orbe Amarillo** en el pedestal de **la Estatua de la Diosa**. Ve con tu pelícaro hacia **la columna de luz amarilla** (antes te vendría bien hacer compras en las tiendas).

MINAS DE LANAYRU

Desde el punto de inicio [1], avanza hasta la ruta bloqueada por **una vagoneta**. Empújala hacia delante hasta que caiga en el hueco del suelo. Vuelve a mover la vagoneta y pégala a la pared norte. Apóyate en ella para superar el obstáculo.

Verás una **roca azulada** [2]. Si la golpeas, toda la zona circundante volverá al glorioso pasado que antaño tuvo **Lanayru** [3], con lo que todas las máquinas, vagonetas y robots recuperarán su antigua apariencia. Ve a por la vagoneta que había antes de la zona de la roca y empújala hasta que entre en el área de influencia de la roca azulada. Ya puedes montar en ella [4] y atravesar la puerta que hay al sur.

Entrarás en una sala con un monolito con una figura que tiene una especie de cuenco. Lanza una bomba al cuenco y, al estallar, tirará el monolito y desbloqueará un camino: continúa por él. Atraviesa **las arenas movedizas** corriendo de una plataforma a otra [5]. Verás **4 monolitos** más: derríbalos con bombas y así caerán y podrás apoyarte en ellos. Más adelante llegarás a una amplia sala llena de arenas movedizas. Para atravesarla, vuelve a correr sobre la arena.

Más adelante, ponte a la entrada del pasillo y utiliza una bomba para destruir una roca que hay en medio. Luego haz rodar otra bomba por el suelo para que destruya otras rocas al final del pasillo.

Al destruirlas descubrirás una roca azul que tienes que golpear con el Telescarabajo. Vuelve hasta la **vagoneta abandonada** y muévela hasta que entre en el área de influjo de la roca [6]. Monta en ella y atraviesa la puerta norte.

DESIERTO DE LANAYRU [7]

Avanza hasta que veas **tres jaulas**, sube a un muro de piedra que hay al sur de ellas (donde hay un cofre con un tesoro) y salta desde allí a la jaula más cercana. Lanza una bomba por el agujero de la siguiente jaula y destruirás las rocas de su interior.

Golpea la roca azul de la jaula con el Tirachinas, elimina a los enemigos para que se abran las jaulas y habla con el robot, que modificará tu Telescarabajo y lo convertirá en el Telescarabajo con gancho.

Dirígete a la zona de arenas movedizas que hay a la izquierda de las jaulas (oeste) y verás crecer una flor bomba sobre un árbol seco. Utiliza el Telescarabajo con gancho para cogerla y luego déjala caer en los cuencos de los monolitos que hay en las paredes de esa zona. Derribalos y luego corre de uno a otro para cruzar las arenas.

Más adelante verás una gran zona de arenas movedizas en la que verás a unos enemigos de nombre cangrancola. Vuelve a usar el Telescarabajo con gancho y las flores bomba que crecen sobre los arboles secos para derribar temporalmente a dichos enemigos. Apóyate en sus conchas y cruzar las arenas.

Atraviesa igual la siguiente zona de arenas movedizas, con la diferencia de que allí la arena se moverá, por lo que deberás **subir en la concha de los cangrancola** y dejar que la arena te lleve hacia el norte, hasta alcanzar una puerta por la que deberás meterte.

Avanza hacia la derecha para encontrar una vagoneta y después golpea una roca azul que hay a su derecha. Ahora monta en la vagoneta y cruza el abismo que hay al norte. Luego usa el Telescarabajo con gancho para coger una flor bomba que crece sobre un cactus









e introducirla por la parte superior de una montaña que hay al oeste. Así activarás **una roca azul** que hay en su interior. Antes de montarte en la siguiente vagoneta, lanza el Escarabajo hacia el interior de la montaña para activar un interruptor y abrir las rejas. Ahora sí, móntate y atraviesa la montaña.

Tras hablar con **Marcogoro**, utiliza el **Telescarabajo** para coger una flor bomba que crece sobre un cactus y explotar las rocas de las torres para encontrar una nueva roca azul. Golpéala, acaba con los enemigos y habla con el robot. Sube en la vagoneta **8** hasta que llegue al borde del área de influencia de la roca azul, y golpea otra roca azul que hay enfrente para poder seguir avanzando. Atraviesa la puerta que hay más adelante.

Fay te informará de que bajo algunos puntos de las arenas movedizas hay unas antiguas calzadas que, aunque no pueden verse por estar cubiertas por la arena, impedirán que te hundas. Coloca las balizas en el mapa de modo que puedan guiarte, y sigue la calzada hacia el sureste para acabar subiendo a lo alto de un muro que hay al final (en la X del mapa).

Allí verás una **extraña máquina**. Destruye las rocas que hay cerca y descubrirás una **roca azul**: golpéala, elimina a los enemigos y habla con el robot. Tienes que encontrar **las tres claves de seguridad** (puedes usar la función de rastreo).

-Generador: gota verde. Desde la gran fuente de alimentación, dirígete hacia el suroeste sin bajar del muro. Verás en la pared del fondo **dos monolitos con cuencos**. Utiliza el Telescarabajo con gancho

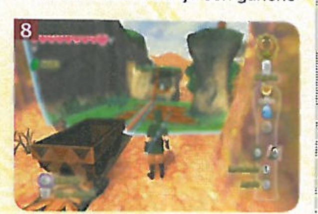

6

para coger la flor bomba que crece en un cactus y derribar el monolito de la izquierda. Entra al generador, usa una bomba para derribar la pared con grieta que hay a la izquierda y encontrarás una roca azul. Golpéala para activar el generador y ponlo en marcha clavándole la espada con una estocada, girando el mando 90º hacia la izquierda y pulsando A.

-Generador: rayo amarillo. Dirígete a la estatua del pelícaro **Zona norte del desierto** y mira hacia el norte para ver que en la pared del fondo hay una grieta. Vuélala con una flor bomba y podrás entrar en un edificio enterrado por la arena. En él hay arenas movedizas, varias plataformas con rocas y **dos cangrancola** **9**. Ve a la plataforma que hay en el centro de la estancia, frente a una puerta cerrada que hay al fondo, y destruye las rocas que hay encima para encontrar una roca azul: golpéala. A la derecha de la puerta cerrada del fondo hay una trampilla que se abrirá al pisar la baldosa roja que tiene delante. Mete dentro uno de **los cangrancola** convertido en bola haciéndolo rodar por el suelo (cuidado con los calambrazos) o usando el Telescarabajo, y abrirás la puerta. Encontrarás **otro de los generadores.**


7

-Generador: Llama roja. Desde el edificio del generador del rayo amarillo, ve hacia el este hasta las arenas movedizas. Utiliza balizas para marcar en el mapa la primera calzada que va hacia el sur y luego la primera calzada que va hacia el sureste. Entra en el edificio cercano. Destruye la roca con una bomba y encontrarás una roca azul, pero no la golpees aún. Derrota a un cangrancola y sube en su caparazón para cruzar las arenas hasta el fondo de la sala. Sube a la zona elevada y avanza hasta el borde. Golpea la roca azul desde ahí y utiliza el Telescarabajo para coger un cangrancola convertido en bola y llevarlo hasta el mecanismo que abre la puerta del fondo, donde está el generador. Tras activarlo, regresa a la fuente de alimentación y mira en el mapa la posición de los tres generadores. Clava la espada en la fuente con una estocada y mueve el primer mecanismo 90º hacia la izquierda para poner el símbolo de **la gota verde** al oeste. Mueve a la derecha el segundo mecanismo y llévalo hasta el final para colocar la **llama roja** en el sureste. Gira el último mecanismo hacia la izquierda hasta que el el **rayo amarillo** se encuentre arriba del todo (norte). Ya puedes ir a la Refinería **10**.


8


9


10

MAZMORRA
REFINERÍA DE LANAYRU

Sala 1. Con el Telescarabajo coge la flor bomba que hay sobre un pedestal y derriba el monolito con cuenco (al fondo a la izquierda). Corre sobre las arenas 11 para alcanzar el monolito, y agárrate al tirador para abrir la puerta.

Sala 2. Destruye las cajas de madera con una bomba, empuja la caja metálica y usarla para alcanzar la puerta elevada.

Sala 3. Con el Telescarabajo coge la flor bomba que hay sobre un pedestal y destruye las cajas. Sube la escalera y **coge la llave pequeña** del cofre. Ve a la Sala 2.

Sala 2. Entra por la puerta con cerradura.

Sala 4. Sube por unas enredaderas y verás una escalera con una caja de madera encima. Utiliza el Telescarabajo para coger la flor bomba de un pedestal cercano y destruye la caja. Sube por la escalera y colócate encima del botón. Desde ahí, usa el Telescarabajo para golpear la roca. Baja estas escaleras y las de un poco más adelante hasta que veas una gran cinta transportadora. Corre por la cinta mientras esquivas obstáculos y coges frutos de vigor 12. Ahora sube por unas rampas a la derecha (oeste) hasta llegar a una puerta bloqueada y otra cinta. Avanza por ella y agárrate al tirador de la pared para abrir la puerta. Pasa por ella.

Sala 5 13. Gira a la derecha (oeste), avanza y sube a la siguiente plataforma elevada usando una escalera. Luego gira a la izquierda (norte) y avanza de frente saltando dos plataformas. Allí verás que


13


11

la siguiente plataforma que hay al norte tiene unas rocas. Destrúyelas haciendo estallar al enemigo que hay allí (con **el Tirachinas** o **el Telescarabajo**). Salta sobre la plataforma y luego salta a la de la izquierda (oeste), a la de la derecha (norte) y a la de la izquierda (oeste) para encontrar una escalera. Sube y encontrarás **el Ánfora de aire.** Luego baja la escalera que te llevó al cofre y salta a la plataforma elevada que hay más a la derecha (oeste) de las dos del sur. Después salta a la plataforma de la derecha (oeste) y destruye las rocas de la siguiente plataforma del oeste. Salta sobre ella y de ahí a la de la izquierda (sur), lugar donde encontrarás una escalera: sube por ella. **Elimina la arena con el Ánfora de aire** y desbloquea la puerta.

Sala 3. Empuja **la caja metálica** para desbloquear una escalera y regresa a la Sala 2.

Sala 2. Usa el **Ánfora de aire** para eliminar la arena, descubrir un botón en el suelo y desenterrar la caja. Coloca la caja en el botón para abrir la puerta que da al oeste.

Sala 6. Elimina los montones de arena con el Ánfora para encontrar **una roca azul**, y golpéala. Junto a la plataforma de la roca hay una plataforma con una especie de **molinillo** en su parte alta. Salta


14


12

sobre ella y utiliza el **Ánfora** para mover el molinillo y, así, la plataforma. Más adelante verás una puerta cerrada. Para abrirla, gira el molinete que hay sobre ella usando el Ánfora. Desciende por la escalera y serás atacado por un helicobot. Usa tu escudo para hacer rebotar sus misiles, y tu espada para cortar las bombas voladoras. Haz girar el molinillo con el Ánfora de la plataforma que queda frente a ti, aunque esta vez deberás ir acompañándola hacia la derecha en su movimiento para que el aire no deje de mover las aspas. Cuando llegue a la derecha podrás subir en ella. Usa otra vez el Ánfora para hacer que vaya hacia el oeste. Así alcanzarás una escalera en la pared norte (en la esquina noroeste de la estancia), que te llevará a una puerta cerrada con un molinete a su izquierda. Acaba con el **Beamos** que te ataca y utiliza el Ánfora para mover el molinete y abrir la puerta.

Sala 7. Limpia de arena la caja y muévela hacia la izquierda (oeste). Trepa por ella hasta una zona elevada al norte. Usa el **Ánfora** para eliminar la arena que hay dentro y hallarás una roca azul. Golpéala con el **Tirachinas** y enfréntate a un enemigo llamado **Armos**: usa el Ánfora en el mecanismo que tie-


15



ne sobre la cabeza para que abra su boca y deje a la vista dos joyas azules: golpéalas con la espada. Tras derrotarle obtendrás **el Mapa de la Mazmorra**. Sal por la puerta que hay al este.

Sala 3. Si consultas tu **Mapa** verás que bajo la arena existen unos caminos que puedes seguir sin hundirte. Camina hasta una plataforma que sobresale de la arena, y luego sigue avanzando de la misma manera. Cuando llegues a la segunda plataforma que sobresale de la arena verás que, pegado a la pared oeste, hay otro conducto bloqueado por arena. Despéjalo con el Ánfora y entra en él.

Sala 8. Usa el Ánfora 14, busca un **botón enterrado**, písalo y abrirás la puerta de salida.

Sala 3. Aquí hay una **vagoneta enterrada**. Ya sabes: usa el Ánfora. En la vagoneta hay un pequeña roca azul: golpéala y la vagoneta se podrá en marcha, creando un camino a su alrededor según avanza 15. Síguela hacia la este hasta que se detenga frente a una compuerta cerrada. Ábrela girando el molinete que hay sobre la puerta con el Ánfora. Sigue la vagoneta mientras la usas como escudo ante los ataques enemigos, y cuando choque contra un Beamos, destrúyele. Avanza hasta que la vagoneta llegue al final de la vía y abre una compuerta al sur de la sala haciendo girar el molinete que tiene encima. Ve hacia el este desde donde se ha detenido la vagoneta y encontrarás unos montones de arena que deberás limpiar. Así hallarás otra vagoneta con roca azul, golpéala y sigue la vagoneta. Pasarás frente a una puerta cerrada (con un Beamos delante), y más adelante encontrarás un molinillo en la pared derecha (este). Espera a que la influencia de la roca que lleva la vagoneta afecte al molinete y actívalo para abrir la puerta por la que acabas de pasar. Continúa tras a la vagoneta y cuando llegue al final, golpea su roca dos veces: la primera para desactivarla y la segunda para volverla a activarla y que la vagoneta haga su recorrido a la inversa. Vuelve a seguirla y alcanza la puerta, ahora abierta.

Sala 9. Sube por unas enredaderas que hay en la pared este, gira a la derecha y verás unos monolitos con cuencos: mete bombas en ellos para derribarlos y cruzar. Limpia los montones de arena más adelante y golpea una roca azul. Luego regresa a donde llegaste después de subir unas enredaderas y avanza hacia el norte pasando por encima de tres cortas cintas transportadoras. Encontrarás un tirador que, al activarlo, te acercará una plataforma con un mecanismo. Usa el Ánfora en él para cruzar al otro lado de la estancia. Derriba los monolitos y observa los símbolos que escondían. Frente a la pared de los símbolos hay una plataforma con mecanismo. Muévela con el Ánfora hacia la derecha, y sube en la otra plataforma con mecanismo que usaste para cruzar anteriormente: desde ella alcanzarás la que acabas de mover. Empléala para llegar a la zona elevada al norte de la estancia. Verás una sala tras unas rejas que tiene al fondo un cofre. Luego mueve una caja para despejar una escalera (no bajes por ella) y salta sobre otra plataforma con mecanismo que hay a la derecha. Gracias a ella podrás alcanzar tres monolitos con cuencos que hay pegados a las paredes y derribarlos con flores bomba de tu saco. Golpea los interruptores en el orden que te marcaban los símbolos de los monolitos de enfrente: izquierda, derecha y centro. Abrirás las rejas de la sala que hay en la zona elevada del norte: elimina allí a los enemigos y obtendrás **el Glifo Vetusto**. Baja por la escalera que hay frente a la sala del cofre (la que tenía una caja metálica obstruyéndola) y avanza hasta a una cinta transportadora: Corre por ella alcanzar la puerta de salida.

Sala 3. Sube una escalinata a la derecha (norte) para llegar a una **vagoneta** con **roca azul**. Golpea la roca y ve siguiéndola montado en una plataforma con mecanismo que hay a su lado. Cuando la vagoneta llegue al final, coloca **el Glifo Vetusto en la Gran Puerta.**

ESCORPIÓN MILENARIO: MORGRAD

Primero deberás atacar al ojo que tiene en cada una de sus dos pinzas 1. Fíjate en sus pinzas y usa la espada para lanzar tajos en la dirección adecuada. Así podrás dañar a los ojos (cuando se pongan rojos significará que el enemigo está apunto de atacarte). Cuando golpees varias veces al ojo de una pinza la destruirás y, una vez consigas eliminar sus dos pinzas, el enemigo se enterrará en la arena de la estancia y tendrás que usar el Ánfora de aire para desenterrarle 2. Cuando logres desenterrar a Morgard deberás atacar al ojo que tiene en su cabeza con estocadas. Sigue así hasta derrotarle, y en la siguiente sala utiliza el Telescarabajo para golpear una roca azul que hay en lo alto y poder salir de la Refinería. Verás una secuencia en la que obtendrás la Lira de la Diosa.

1



2



CAPÍTULO 4

Dirígete hacia **la Tierra del Presidio** en **la Región del Bosque de Farone**. Habla con la anciana para que te enseñe a tocar **la Lira de la Diosa**, y cuando lo hayas hecho correctamente pasarás a una nueva lección en la que te encontrarás dentro de un círculo de luz que se acercará y alejará de ti a un ritmo determinado. Toca la lira de la misma manera que antes siguiendo el ritmo que marca el círculo. Así aprenderás **el Cántico de la Diosa**.

Sal del templo por la puerta que hay al sur y ve al fondo del **valle circular** que hay enfrente. Al acercarte al pilar que hay clavado en el suelo al fondo surgirá un monstruo, **El Durmiente** 1. Impide su ascenso golpeando con la espada sus dedos blancos (en las dos patas sobre las que se desplaza).

Destruye todos los dedos y El Durmiente quedará tumbado en el suelo durante un corto periodo de tiempo: aprovecha para acercarte a su cabeza y golpea tres veces el pilar que tiene clavado en la frente lanzando tajos verticales que de abajo a arriba.

Utiliza los chorros de vapor para que no se escape y repite el proceso un par de veces para finalizar el combate. Usa el poder **del Rayo Celestial** de la espada para **golpear el pilar** que actúa como sello y mueve el mando en las direcciones de los tres trazos.

La anciana te informará de que ahora debes volver a las regiones del **bosque**, del **volcán** y del **desierto** para conseguir **tres llamas** con las que mejorar tu espada, algo imprescindible para abrir **el Portal del Tiempo**. Tras hablar con la anciana, vuelve a Celéstea.

ISLA DE LOS CANTARES

Habla con **Gaépora** en su despacho (durante el día) y dirígete al molino de viento que hay al sureste del pueblo (cerca de **la Casa de Milo**). Un personaje te dirá que al molino le falta **el rotor** porque se cayó al mar de nubes hace mucho tiempo.

Luego entra en el bazar y habla con **Dorcon** 2, el encargado de la chatarrería, para hablar acerca de un robot estropeado que tiene en su trastienda. Si le das una flor arcana podrá repararlo y el robot te ayudará a traer el rotor desde las tierras inferiores.

Tras reparar al robot ve al **Volcán de Eldin** y aterrizar en **la estatua "Cima del volcán"**. Luego baja una rampa de arena descendente que hay al suroeste de la puerta de la entrada al Templo Terrenal. Baja por ella para encontrar **el rotor del molino**.

Cuando regreses a **Altárea** aterrizarás automáticamente donde **el molino del sureste** del pueblo, que quedará al fin arreglado. Utiliza el **Ánfora** sobre el rotor para girar el molino 3 hasta que apunte a **la Torre de la Luz** de **la Gran plaza** (cuando esté bien colocado se iluminará un símbolo azulado en su parte trasera). Luego dirígete al otro molino que hay al oeste del pueblo (frente a la casa de Golondro y Corina) y haz lo mismo que en el anterior.

Sube ahora a lo alto de la **Torre de la luz** y toca **la Lira de la Diosa**. Abrirás un camino al noroeste de Celéstea: ve hacia allí con tu pelícaro y sigue el haz de luz.

Encontrarás una **isla** con **una gran torre** y a su lado una amplia zona circular: **la Isla de los Cantares**. Verás un pedestal que al empujarlo hace girar las tres partes del puente que lleva a la Torre (a su lado habrá un panel con tres joyas 4). Debes alinear las tres partes del puente siguiendo estos pasos:

-Empuja el pedestal central 7 veces.

-Golpea la joya derecha de las tres que hay en el panel central (con un tajo lateral de derecha a izquierda).

-Empuja el pedestal central 6 veces.

-Golpea la joya superior de las tres del panel central (haciendo un tajo vertical de arriba abajo).

-Empuja el pedestal central 1 vez.

-Golpea la joya derecha del panel central.

-Finalmente, empuja el pedestal central 9 veces.

Dentro de la Torre, golpea con el poder el rayo celestial de tu espada al símbolo de la Diosa 5 y aprenderás la estrofa **Valor de Farore**.

JUICIO DEL ESPÍRITU DEL BOSQUE DE FARONE

Ve a la región del Bosque de Farone y aterriza en la estatua "Alto del mirador". Usa **la función de rastreo** para encontrar el lugar exacto donde tocar **la Lira de la Diosa** (es don-


1


2


3



de hay **sacraliposas** revoloteando alrededor de un misterioso brillo).

Para superar el reto tendrás que encontrar **15 lágrimas esparcidas** por toda esta zona 6 El problema es que habrá unos **guardianes** que irán a por ti en cuanto pongas un pie fuera del umbral por el que has llegado, y como aquí no dispondrás de armas ni ayudas, lo único que podrás hacer es huir de ellos para evitar que te pillen. Afortunadamente, cada vez que encuentres una lágrima paralizarás a los guardianes durante 90 segundos. Otro objeto que te ayudará son **los frutos luminosos** que hay esparcidos por el suelo: hacen que las lágrimas proyecten haces de luz durante 30 segundos.

Un consejo: reserva las lágrimas más sencillas de encontrar para los momentos en los que los guardianes van a por ti. Cuando consigas **las 15 lágrimas** regresa al umbral por el que llegaste y recibirás la **Escama de dragón acuático**.

Lago Faroria

Dirígete al gran árbol que hay en el centro del bosque y bucea en el laguito que tiene en su lado sur. Encontrarás un agujero en la base del árbol por el que podrás meterte. Más adelante, sube por unas enredaderas y luego salta hacia una plataforma de madera que cuelga de unas cuerdas. Utiliza el Ánfora para hacer que se balancee, salta a la siguiente plataforma y de ahí a la salida que hay al oeste.

Cuando salgas fuera del árbol sigue un camino ascendente y trepa por unas enredaderas, hasta que vuelvas al interior de árbol pero en un nivel más elevado.



6



4

Dentro hallarás un nuevo tipo de enemigo denominado **moblin** con escudo de madera. Atácale con la espada y para sus ataques con el escudo para aturdirlo (también puedes destruir su escudo con flores bomba o con tu espada).

Después sigue el único camino posible y, tras subir por una enredadera, escucharás un extraño sonido: los ronquidos de un Kyu ermitaño que duerme sobre una rama. Despiértale con el Tirachinas 7 y habla con él. Ve ahora al punto marcado en el mapa y verás un símbolo grabado en el suelo que deberás memorizar.

Luego ve hacia al sur del bosque y encontrarás una compuerta cerrada. Utiliza el **Rayo Celestial** para dibujar un círculo en el lado izquierdo del grabado de la compuerta, de manera que tome el mismo aspecto que el otro grabado que viste anteriormente, y podrás llegar **al Lago Faroria.**

Avanza hasta una gruta en la que una criatura huirá de ti al verte. Persíguela hasta un conducto bajo el agua bloqueado por unos tablones de madera. Destrúyelos con un ataque torbellino y habla con la criatura.

Continúa la persecución. Un poco más adelante, si golpeas a los enemigos con el ataque torbellino



7



5

estallarán, y así podrás destruir las rocas de la gruta y seguir avanzando. Sigue, salta con el movimiento torbellino cuando sea necesario para cruzar obstáculos por encima del agua y elimina a los enemigos con el mismo movimiento.

Al final llegarás a la última gruta del recorrido, donde hallarás a **Farone, la Dragona del agua.** Habla con ella y te pedirá que le consigas **agua sagrada.** Para ello, tendrás que regresar **al Templo de la Contemplación** (la primera mazmorra del juego).

Una vez allí, avanza hasta que veas una puerta con cerradura. La llave está en la sala de la derecha, donde tendrás que bucear y meterte por un estrecho conducto. En esa zona hay un agujero: cava para encontrar **la llave.**

Sigue hasta **la estancia donde luchaste con Grahim** y encontrarás tres **stalfos** a los que deberás derrotar. Después podrás acceder al **Manantial de la Contemplación** y allí deberás dirigirte a una de las cascadas que hay al fondo a la izquierda (utiliza **el rastreador** para saber cuál exactamente). Llena allí una botella y vuelve a visitar a la Dragona del Agua 8, que te abrirá la entrada a la siguiente mazmorra. Haz un salto torbellino desde el agua para alcanzar la puerta.



8



MAZMORRA
GRAN CAVERNA ANCESTRAL

Sala 1. Ve a una puerta que hay al este y ábrela agarrándote al tirador que tiene al lado.

Sala 2. Avanza hacia el norte y al final del camino encontrarás una puerta cerrada por un mecanismo que tiene **cuatro piedras luminiscentes azules** 9. Golpéalas en el este orden: arriba, abajo, izquierda y derecha, y así abrirás la puerta.

Sala 3. Sube por unas enredaderas que hay en la esquina sureste de la estancia y tírate por su lado norte para caer sobre una hoja que flota en el agua y darle la vuelta. Bajo ella hay un conducto por el que debes entrar buceando. Destruye los obstáculos con el ataque torbellino y sube por la enredadera que verás al salir del agua.

Sala 2. Aparecerás junto a **un cofre** que contiene **una llave pequeña**. Después métete dentro del gran chorro de agua y así podrás volver a la Sala 1.

Sala 1. Dirígete a la entrada del templo y desde allí podrás acceder a **una puerta con cerradura** que hay en la base de la gran estatua.

Sala 4. Ve abajo y, **tras derrotar al stalfos supremo**, se desbloqueará una puerta al sur y detrás encontrarás el cofre que contiene **el Látigo**. Vuelve a donde has luchado con el stalfos y al norte verás un mecanismo llamado **interruptor bulboso** (una llave de paso). Engánchate a él con **el** Látigo y tira de él hacia atrás para girarlo. Eso hará surgir del suelo un gran chorro vertical de agua: úsalo para subir al nivel por el que entraste aquí. Vuelve a la Sala 1.

Sala 1. Dirígete hacia la puerta al este de la estancia. A su izquierda hay unos escalones que te llevarán a unas ramas largas y retorcidas. Enganchate a ellas el Látigo. Balancéate de una a otra llegarás a una puerta cerrada por rejas que hay al norte de la estancia. A su lado hallarás **un cofre** con **el Mapa de la Mazmorra.** Cuando lo tengas podrás ver que hay **una cruz roja** marcada al oeste de la estancia. Ve hacia allí y verás una cascada de agua. A su derecha hay un tirador y delante una planta flotando en el agua. Sube en alguna de las hojas cercanas a la planta y usa **el** Látigo en ella para girarla. Así podrás apoyarte en ella y accionar desde allí el tirador con el Látigo 10. Cortarás la cascada de agua que hay al lado, y podrás bucear y meterte por un agujero en la pared oeste.

Sala 5. Activa el tirador lanzando el látigo a través de los barrotes y así podrás abrirlos. Luego ve a la parte norte de la estancia y usa el Látigo para agarrarte a una rama retorcida y balancéate para alcanzar una enredadera cercana por la que debes subir. Arriba encontrarás un gran cilindro vertical dando vueltas con enredaderas en sus paredes. Agárrate a ellas, sube a su parte alta, y deja que gire hasta que puedas dejarte caer sobre la zona elevada que hay al sur de la habitación. Agárrate con el Látigo a una rama que verás y balancéate en dirección al tirador. Suéltate cuando estés cerca de él para agarrarlo y así abrirás las rejas de arriba. Después vuelve a balancearte en la rama para alcanzar las enredaderas, sube por ellas y atraviesa la puerta que estaba bloqueada por rejas. Hay un **interruptor bulboso**: acciónalo con el Látigo para abrir una trampilla en el fondo de la zona de agua que hay en esta habitación. Métete en ella y descenderás **al Nv.-1 de la mazmorra** 11.

Sala 6. Corta los hilos de las skultullas con **el Telescarabajo** y así caerán y voltearán las hojas que flotan en el agua bajo ellas. Así desbloquearás un conducto bajo el agua y podrás superar unas rejas que bloquean el camino. Más adelante, usa el Látigo contra el enemigo a través de las rejas y le birlarás la **llave pequeña** 12 necesaria para abrir la puerta. Avanza y tírate al agua para que la corriente de una tubería te absorba.

Sala 7. Métete en el agua y haz un **salto torbellino** para alcanzar el suelo que hay al este de la sala. Desde aquí verás **una enredadera en una pared que tiene delante una planta flotando en el agua. Usa el Látigo en ella para girarla y así podrás apoyarte en la planta y alcanzar la enredadera. Avanza y cuando el camino termine verás debajo de ti una hoja flotando en el agua. Tírate sobre ella para girarla y debajo encontrarás un conducto por el que te deberás meter** buceando. Eso te llevará al suelo elevado más bajo de los dos









que hay al oeste de la habitación, lugar donde encontrarás **un interruptor bulboso**. Acciónalo con el Látigo para hacer aparecer un chorro de agua bajo la última planta que has volteado. Regresa al lugar desde el que saltaste para voltear dicha planta y usa el Látigo en ella para girarla. Apóyate en ella y alcanza la zona elevada más alta de las dos que hay al oeste de la sala. Avanza por el único camino posible y al final encontrarás una puerta con rejas que tendrá un tirador a su lado. Actívalo con el Látigo y llegarás a una nueva zona de la Sala 1.

Sala 1. Avanza por las enredaderas hasta una plataforma en la que hay una especie de palanca sobresaliendo de la pared. Acciónala con el Látigo, ve a la entrada del templo y vuelve a la puerta que hay en la base de la gran estatua.

Sala 4. Déjate caer al nivel más bajo y sal por la puerta.

Sala 8. Ve al punto marcado en el mapa, una cascada de aguas malditas de color morado. Sale de la boca de una gran cara de piedra al norte de un lago de aguas malditas. Usa el Telescarabajo para meterlo por uno de los ojos de la cara. Dentro hallarás un interruptor de impacto que al golpearlo cortará el flujo de la cascada. Sobre el lago de aguas moradas hay unas **hojas flotantes** 13 por las que puedes alcanzar el lado oeste del mismo (la última de ellas deberás voltearla con el Látigo). Por allí encontrarás una rama larga y retorcida. Puedes engancharla con el Látigo, pero como enfrente habrá un pilar con una roca encima, no podrás balancearte y cruzar al otro lado. Regresa al lugar marcado en el mapa por la cruz roja y usa el Telescarabajo para coger una flor bomba que crece en el suelo. Como has cortado el flujo de la cascada, hazlo volar hasta la roca sobre el pilar y destrúyela.

Después de destruir la roca usa el Látigo en la rama retorcida y alcanza **un gran cilindro vertical** que hay enfrente. Tiene enredaderas en sus paredes y está dando vueltas. Agárrate a él y sube hasta alcanzar su cara superior. Salta a otro cilindro que hay enfrente y deja que gire hasta que pases sobre un suelo que hay al sureste, donde debes dejarte caer. Luego avanza por un camino, sube una enredadera y así llegarás a una palanca: acciónala con el Látigo para cambiar el sentido de giro de los elementos que hay por allí. Después salta sobre la gran rueda horizontal que hay bajo la palanca y deja que gire hasta el final, lugar donde encontrarás otro camino. Síguelo hasta el final para encontrar otro cilindro y úsalo para alcanzar el suelo al otro lado. Avanza por un camino, sube una enredadera y llegarás de nuevo a la palanca, aunque por el otro lado. Acciónala y usa el último cilindro por el que pasaste para alcanzar un camino al sureste de la habitación. Después avanza hasta una zona circular, y sube por la cuerda con cuidado de los enemigos.


13

Sala 1. Verás un tirador: agárralo para desplegar una plataforma desde la que alcanzarás la palanca con la que bajaste la gran estatua del centro de la sala. Acciónala otra vez con el Látigo y la estatua volverá a su posición original. Baja por la cuerda por la que llegaste aquí.

Sala 8. Coge **el Glifo Bendito** y apártate cuando la gran estatua descienda. Entra por ella.

Sala 4. Sube por los chorros de agua hasta llegar lo más alto que puedas, y coloca el Glifo en su lugar. El techo de la estancia desaparecerá y alcanzarás a lo alto de la cabeza de la estatua. Allí hay cuatro interruptores bulbosos que deberás accionar con el Látigo.

Gólem de las tinieblas: Iruoma

Acércate para que intente golpearte con los dos brazos y apártate para que el arma que lleva en las manos se clave en el suelo durante unos segundos. Aprovecha para usar el Látigo en una zona con cuatro anillas que tienen los brazos por el medio, y tira hacia atrás para arrancárselo. Repite esta técnica hasta quitarle los dos brazos centrales y acércate para hacer que, cuando intente golpear con sus dos brazos inferiores, descubra una joya roja que lleva en el pecho. Golpéala con la espada todo lo que puedas. Sigue el proceso hasta que Iruoma cambie de estrategia 1: a partir de ahora acércate a él para que intente golpearte con sus espadas. Si las esquivas, quedarán clavadas en el suelo unos segundos. Usa el Látigo en las zonas con anillas de sus los brazos y arrancárselos. Coge una de sus espadas y atácale con ella. Córtale los brazos y las piernas para que se quede temporalmente desarmado. Cuando le tengas así, ataca a la rejilla del pecho con la espada del propio Iruoma para destruírsela, y entonces podrás golpear la joya de nuevo. Sigue así hasta vencer, golpea el Símbolo de la Diosa de la siguiente sala con el poder del Rayo Celestial de tu espada y recibirás la Llama de Farore.


1

CAPÍTULO 5


1


2

Vuelve a la **Isla de los cantares** y entra en la torre. Al fondo hay un **símbolo de la Diosa** que tendrás que golpear con el poder del rayo celestial de tu espada, y aprenderás la estrofa **Sabiduría de Nayru**.

JUICIO DEL ESPÍRITU DEL DESIERTO DE LANAYRU

Después, dirígete al **Desierto de Lanayru** y aterriza en la estatua "Zona norte del desierto". Si bajas de la zona elevada y vas hacia el noreste, podrás ver un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (usando la función de rastreo podrás localizar el lugar exacto). Saca la **Lira de la Diosa** y empieza a tocarla.

Tendrás que superar una nueva prueba **1**, con las mismas reglas que en el Bosque de Farone. Sigue los consejos de entonces y reúne las **15 lágrimas** necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás las **Zarpas**, un objeto que te permitirá acceder a nuevas zonas (su función es similar al gancho que habréis visto en otros juegos de Zelda).

CUEVAS DE LANAYRU

Fíjate en el mapa y verás que hay un camino con una señal de interrogación por el que aún no has ido. Ahora que tienes las Zarpas, podrás usarlas para llegar a esa nueva zona: las Cuevas de Lanayru. Habla con el goron que verás dentro y te dará la llave necesaria para abrir la puerta hacia el **Mar de arena de Lanayru** (usa las Zarpas para alcanzar la puerta **2**).

MAR DE ARENA DE LANAYRU

Usa las Zarpas para avanzar por los pilares **3** hasta llegar a la zona de arena. Al final de un muelle encontrarás una embarcación con una roca azul en su cubierta: golpéala y de esa manera harás que aparezca agua a su alrededor, además de activar un pequeño robot **4**: **el almirante del galeón** que alberga la Llama de Nayru.

Habla con él y podrás subirte a la embarcación y navegar por el Mar de arena de Lanayru gracias al efecto de la roca azul **5**. Dirígete a la cruz roja que te marcará el almirante en tu mapa.

Encontrarás un embarcadero donde podrás bajarte del barco. Avanza hasta alcanzar una plataforma con una diana a la que te podrás enganchar con las Zarpas para subir. Sigue avanzando enganchándote en dianas y plantas voladoras **6** hasta llegar a un sitio en el que deberás usar flores bomba para abrir una cueva cerrada por rocas, y tras atravesar el túnel que hay detrás sigue ascendiendo y usando las Zarpas hasta que encuentres una extraña planta de color rojo en el suelo. Usa el Látigo

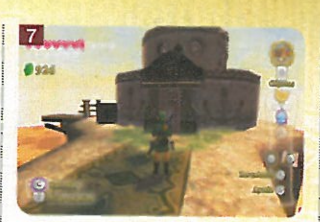

3


4


5









contra ella para hacerla volar, y de esa forma podrás engancharte luego con las Zarpas. Tras engancharte de nuevo a la planta deberás dejar que te lleve volando hasta estar lo suficientemente cerca de la siguiente diana como para lanzarte a ella. En la siguiente diana, elimina al enemigo cortando su tallo con el **Telescarabajo**.

Al final llegarás a la casa del almirante **7**, donde deberás usar el **Ánfora de aire** para limpiar la arena **8** y hallar un cofre que contiene la **carta náutica**. Cuando la tengas, sal de la casa y baja por los cables hasta volver donde está el almirante, y habla con él.

Ve hacia el nuevo punto marcado en el mapa y entra por la puerta que hay hacia la derecha. Lee las instrucciones de la pared y... ¡prepárate para una travesía de lo más movida! Móntate en la vagoneta y recorre el camino sin caerte **9**. Esta primera parte es fácil, pero cuando te montes en la segunda vagoneta las cosas se pondrán más complicadas. Cuando el camino se desvíe, inclina el mando en dirección al camino correcto, y cuando el camino se corte no frenes o la vagoneta caerá.

Tras finalizar el recorrido, podrás entrar por una puerta. Usa dentro el Ánfora de aire para buscar entre la arena y te encontrarás nada menos que a **Morgrad**, un enemigo al que ya te enfrentaste cuando era el jefe final de la Refinería de Lanayru, la tercera mazmorra del juego. Ahora ya sabes exactamente cómo derrotarle y además tu espada es más poderosa que antes, así que no debería causarte muchos problemas. Tras acabar con él, sal y vuelve a hablar con el almirante, que te marcará en el mapa el próximo lugar al que debes ir.

Escondrijo pirata

Toma el camino de la derecha y entra por la puerta **10**. Entra por la siguiente puerta del fondo a la derecha y continúa hasta llegar a una zona de arenas movedizas que tendrás que cruzar corriendo. Entra por la puerta, y en el siguiente pasillo sube por el camino ascendente que verás a tu izquierda y coge el orbe: produce un efecto como el de las rocas azules que has visto ahora, pero puedes transportarlo con tus propias manos.

Sigue por la dirección en la que ibas con el orbe en tus manos. Por el camino, algunos enemigos revivirán al entrar en el área de influencia del orbe **11**: puedes dejarlo temporalmente en el suelo y luchar contra ellos. Llegarás a una gran sala en la que crecen plataformas al entrar en contacto con el poder del orbe. Sube por el camino ascendente y desde aquí salta a las plataformas con el orbe en las manos. En la siguiente zona tendrás que dejar el orbe en el suelo, alejado de un camino que bloquea su influencia, para poder avanzar. Y un poco más adelante hay un tirador que puedes activar para abrir las rejas y poder pasar con el orbe en tu poder.

Sigue adelante hasta que veas una puerta cerrada. Deja el orbe en el lugar apropiado para poder entrar al lugar donde hay un interruptor, sin que su influencia bloquee la entrada, y coloca la caja encima del interruptor. La puerta se abrirá y podrás entrar con el orbe en mano. En la siguiente zona, entra por la única puerta por la que puedes ir con el orbe y déjalo aquí. Entra por la otra puerta, por la que sólo podrás pasar sin la influencia del orbe, y activa el tirador para abrir las rejas. Ahora coge el orbe y tráelo aquí, cerca de la siguiente puerta con rejas. Elimina a los dos enemigos y las rejas se abrirán.

Ahora podrás dejar el orbe en el pedestal y volver con el almirante, y habrás adquirido la habilidad de rastrear el galeón que andas buscando. Tu siguiente objetivo es







encontrarlo en el mar de arena con la función de rastreo, pero ten en cuenta que el galeón es invisible, así que no te será fácil. Rastrea a menudo y, cuando veas que lo tienes justo delante, dispara. Cuando le hayas alcanzado tres veces con tus disparos se hará visible y podrás subirte en él.


12


13

MAZMORRA
GALEÓN DE LAS ARENAS

Empezarás en cubierta. Entra por la puerta que tienes cerca y baja las escaleras. Toma el camino de la derecha y entra por la puerta. Cruza las arenas movedizas corriendo (elimina antes al enemigo que te obstaculiza el paso 12) y baja por las escaleras que hay más adelante. Sigue avanzando por el único camino posible hasta que llegues a una zona con mucha arena en el suelo y una puerta con un mecanismo como el que viste en una de las puertas de la anterior mazmorra. Si limpias la arena con el Ánfora podrás obtener la contraseña 13 para abrir la puerta: abajo, arriba, abajo derecha. Golpea con la espada al mecanismo en ese orden, y tras la puerta obtendrás una llave pequeña.

Vuelve a la zona del galeón en la que empezaste (junto a la puerta que lleva a cubierta) y entra por la puerta con cerradura. Tendrás que enfrentarte a un enemigo 14 dentro de un estrecho pasillo: debes darle espadazos para empujarle hacia el otro extremo. Empújale al extremo con tus golpes tres veces y te alzarás con la victoria y con un nuevo objeto: **el arco.**

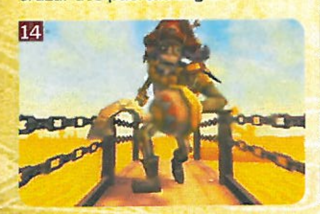
Ve a cubierta (sólo tienes que cruzar dos puertas seguidas desde donde estás) y lanza una flecha contra el ojo del mástil. Así aparecerá una **roca azul** que también debes golpear 15, y al hacerlo el galeón cambiará por completo. Sube por las escaleras del mástil y, para poder avanzar por los cables, dispara flechas a los ojos. También es recomendable que elimines a los enemigos a distancia con flechas. Finalmente llegarás a un mecanismo en el que puedes clavar tu espada y girarla a la izquierda para que así se abran la jaula que contiene la roca azul (déjala como está de momento) y la puerta por la que debes entrar a continuación, que te llevará otra vez al interior del galeón. Antes de entrar, busca un bote que hay colgando a un borde de la cubierta y dispara una flecha al ojo que tiene encima 16 para que descienda: lo necesitarás más adelante.

Una vez dentro del galeón, baja las escaleras y entra por la puerta del pasillo derecho. En la siguiente zona verás que hay una abertura practicable que antes estaba cerrada. Entra y lanza desde aquí dentro una flecha hacia arriba, apuntando a la roca azul. Ahora podrás avanzar y abrir el cofre, que contiene el **mapa de la mazmorra**.

Con la roca azul inactiva, cruza las arenas movedizas que hay cerca de donde conseguiste el mapa y busca en el pasillo un agujero en la pared derecha. Lanza a través de él una flecha para golpear el ojo. Entra por la puerta que acaba de desbloquearse y aparta la caja. Colócate encima del interruptor y, desde aquí, lanza una flecha a través del agujero para golpear otro ojo. Se desbloqueará la otra puerta, pero tu siguiente paso debe ser activar de nuevo la roca azul.

Tras ello, puedes ir a la zona inferior en la que antes había mucha arena y la puerta con mecanismo. Ahora verás a la tripulación encarcelada, que te pedirá ayuda. Tienes que activar los dos generadores, y uno de ellos lo tienes ya casi a punto: ve a la última puerta que desbloqueaste golpeando un ojo, clava tu espada en el mecanismo y gírala a la izquierda para activar el generador.

Sal de esta sala, y frente a ti tendrás la otra sala con generador. Entra por la puerta que hay abierta y coloca la caja encima del interruptor. Junto a una de las ventanas que acaban de abrirse está el bote que hiciste descender antes. Súbete a él, vuelve a lanzar una flecha al ojo que tiene encima, y a continuación dispara desde ahí a la roca azul. Vuelve a disparar al ojo del bote para descender y entrar


14


15


16







de nuevo en la sala. Ahora podrás llegar donde está el generador, pero sólo puedes activarlo mientras la roca funcional esté azul, así que de momento activa la palanca para desbloquear la puerta. Lo siguiente es activar la roca azul y volver al generador a través de la puerta que acabas de desbloquear, y activar el generador de la misma manera que con el otro.

Sal al pasillo y entra por la otra puerta de la misma pared. Ve hacia la ventana más cercana al generador y baja. Avanza con cuidado de que la maquinaria no te aplaste **17**, y usa el Látigo para avanzar cuando sea necesario. La segunda vez que te enganches con él tendrás que subirte a las piezas de maquinaria y saltar de una a otra para poder avanzar. Llegarás a un estrecho conducto a través del cual accederás al sitio donde está la tripulación, que como agradecimiento a su liberación te entregarán una llave pequeña.

Vuelve a cubierta, donde está la puerta con cerradura por la que debes entrar. Golpea a la roca azul para desactivar su influencia, y entra. Baja las escaleras y entra a una zona desde la que puedes disparar a la roca azul **18**. Hazlo para volver a activarla, elimina a los enemigos, colócate sobre el interruptor y lanza una flecha al ojo a través del agujero de delante. Entra por la puerta que has desbloqueado, elimina a los enemigos y el cofre con la llave final de la mazmorra. Fay te indicará en el mapa el lugar donde debes colocarla, así que sólo tienes que dirigirte hacia allí... y prepararte para la batalla.



Monstruo marino ancestral: Daidagos

Para llegar a cubierta, corta los tentáculos que te impiden el paso con el Rayo Celestial y esquiva los barriles. Cuando estés fuera, muévete sin parar mientras cargas el Rayo Celestial y lo ejecutas en horizontal contra los tentáculos. Si alguno te atrapa, agita el mando para escapar 2. Tras golpear varios, Daidagos aparecerá: lánzale una flecha en el ojo 1 para aturdirle y atacarle con la espada (corta antes los tentáculos que protegen su cabeza). Repite todo varias veces hasta una caja caiga. Úsala para subir a la parte superior de cubierta, y sigue luchando. Corta sus tentáculos y dispárale una flecha en el ojo cuando puedas para rematar con la espada. Tras derrotarle, golpea el Símbolo de la Diosa con el poder del Rayo Celestial y recibirás la Llama de Nayru.

CAPÍTULO 6


1


2


3

Vuelve a la **Isla de los cantares** y entra en la torre. Al fondo hay un símbolo de la Diosa que tendrás que golpear con el poder el rayo celestial de tu espada, y cuyo resultado es que aprenderás la **estrofa Poder de Din.**

JUICIO DEL ESPÍRITU DEL VOLCÁN DE ELDIN

Aterriza en la estatua **Falda del Volcán**, y podrás ver muy cerca un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (si no lo ves, usa la función de rastreo para localizar el lugar exacto). En ese punto deberás sacar la **Lira de la Diosa** y empezar a tocarla.

Tendrás que superar una nueva prueba, con las mismas reglas que ya conoces 1. Sigue los mismos consejos que te dimos anteriormente y reúne las 15 lágrimas necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás los **pendientes ignífugos**, con los cuales podrás soportar hasta el calor más extremo.

CIMA DEL VOLCÁN

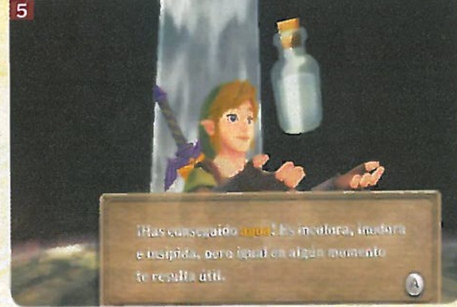
Asciende más allá del **Templo Terrenal**, pasando el puente donde está la zona calurosa por la que puedes tirarte en forma de tobogán. Si en lugar de lanzarte por ahí sigues subiendo 2, llegarás a una nueva zona. Avanza hasta cruzar una zona de lava a través de dos plataformas 3. Entra por la puerta de enfrente y llena de agua alguna botella 4, 5 (si tienes dos disponibles, llena dos). Ahora vuelve a la última puerta que cruzaste y sube el camino ascendente. Usa el agua delante de la figura con forma de rana para apagar las llamas y avanzar. Para poder apagar las siguientes llamas, tendrás que subirte a la enredadera con las Zarpas y dejar caer el agua desde arriba 6.

Las siguientes llamas que verás cierran el paso a la siguiente mazmorra, pero no podrás apagarlas con una simple botella. Tendrás que pedir ayuda a la **Dragona del agua**, así que ve al **Lago Faroria** (en la región del Bosque de Farore) y verás cómo te presta su marmita, la cual te ayudará a transportar tu amigo robot 7.

Vuelve a la región del **Volcán de Eldin**, pero no podrás escoger el lugar de aterrizaje y tendrás que ascender a la cima a pie. El robot te seguirá con la marmita 8, y tendrás que eliminar a todos los enemigos con los que te cruces para evitar que dañen al robot. Si recibe un daño determinado, se estropeará y entonces tendrás que volver atrás. Es muy recomendable que elimines gran parte de los enemigos desde lejos con el arco. Sigue ascendiendo y eliminando a los enemigos hasta que llegues al lugar de las llamas en la cima del volcán, y el robot usará el agua de la marmita para apagarlas 9. Ya puedes entrar a la mazmorra que guarda la última llama.



4


5



MAZMORRA
GRAN SANTUARIO ANTIGUO

Golpea la planta de arriba 10 para que caiga agua y se forme una plataforma por la que puedas cruzar la lava. Haz lo mismo en la siguiente, pero esta vez la plataforma se moverá debido a la presión de la lava. Sigue encima de la plataforma hasta el final de su recorrido y salta a tierra firme. Elimina a los enemigos, y al final del camino podrás abrir un cofre con una llave pequeña para acceder por la puerta con cerradura.

Baja las escaleras y entra por la siguiente puerta. Ve a tu derecha y sigue bajando escaleras. Lánzate a la zona con lava que tiene unas rejas por encima y súbete rápidamente a la plataforma que hay allí. La mano de lava ascenderá por debajo de la plataforma y hará que suba 11, por lo que podrás saltar a la plataforma de delante. Avanza por las enredaderas hasta que puedas bajar saltando a una nueva zona. Entra por la puerta que hay allí y derrota al enemigo que te espera al otro lado.

Sigue avanzando hasta la siguiente sala, donde tendrás que lanzar al Telescarabajo a través de un agujero de la pared 12 para que recoja una bomba y la lance contra la estatua que tiene piedras en la boca. Así saldrá de ella un gran chorro de lava. Luego golpea la planta del techo para que caiga agua y se transforme en plataforma, que se moverá gracias al chorro de lava y podrás llegar a una nueva puerta.


6

Verás a un moguma atrapado a una cadena, pero no puedes liberarlo. Ve al fondo de la sala y abre el cofre, que contiene una llave pequeña (puedes hacer desaparecer los montones de lava con el Ánfora de aire). Ahora vuelve a la sala anterior y abre la puerta con cerradura que hay allí.

Avanza hasta subir a una zona elevada por unas escaleras y, si le das una estocada a una planta, la bola de agua de su interior se quedará pegada a tu espada y podrás lanzarla desde el borde hacia la estatua con forma de rana 13, con lo cual conseguirás apagar las llamas y seguir avanzando. Avanza por el pasillo hasta la siguiente sala y tendrás que enfrentarte a dos manos de lava como la que viste antes.


7

Móntate en la plataforma de la izquierda y, cuando una de las manos haga que ascienda


8


9





salta delante de ti y dale una estocada a una de las plantas para retener la bola de agua en tu espada. Luego baja y lánzasela a una de las manos, y tras dejarla paralizada por el agua golpéale con la espada hasta destruirla. A continuación, elimina la otra mano de lava de la misma manera.

Entra por la puerta que tienes al lado y volverás donde estaba el moguma prisionero, pero la lava habrá desaparecido. Activa el tirador para liberarlo, y como recompensa el moguma te dará unos guantes con los que a partir de ahora podrás meterte dentro de algunos agujeros en los que caves, y descubrir nuevas zonas.

Muy cerca de donde estás hay uno de ellos, y al entrar al agujero verás que estás bajo tierra gateando con una jugabilidad de visión cenital 14. Rompe las rocas agitando el mando, y haz el mismo movimiento para empujar la bomba y destruir las piedras más duras. Con el camino ya libre, sal por el siguiente agujero.

Usa el **Ánfora de aire** para hacer desaparecer el montón de lava y descubrirás otro agujero por el que puedes meterte. Cuando estés abajo, ve hacia el interruptor rojo y agita el mando para golpearlo; así abrirás la reja que hay encima del suelo. A continuación vuelve a salir por el agujero y pasa por donde estaba la reja que has abierto para llegar a una nueva puerta. Elimina a los enemigos con el arco y usa las Zarpas para llegar a la puerta de enfrente.

Aquí verás a otro moguma prisionero. De momento, métete por el agujero del fondo a la derecha, golpea los dos interruptores azules y sal del agujero. Luego ve donde hay plantas, dale una estocada a una y lanza la bola de agua a la estatua con forma de rana. Cruza por donde se han extinguido las llamas, activa el tirador y liberarás al moguma. A continuación obtendrás el **mapa de la mazmorra**.

Coloca una bomba en la pared este de la sala (sin salir por donde estaban antes las llamas) y abrirás una nueva zona en la que hay un agujero. Métete y sal por el otro agujero (bajo tierra conocerás a un nuevo tipo de enemigo al que para derrotar tendrás que golpear tres veces en la bola que tiene al final de su cola). En el otro lado encontrarás un cofre con una llave pequeña.

Vuelve atrás, cerca de donde liberaste al primer moguma (revisa el símbolo de la cerradura en el mapa) y abre la puerta con cerradura. Avanza hasta llegar a un río de lava, y crúzalo golpeando la planta de arriba para crear una plataforma. Sube las escaleras y abre la puerta. Sigue avanzando hasta que veas un agujero por el que puedas meterte, y acércate al moguma que huirá de ti. Trata de acorralarlo y de prever sus movimientos. El regalo de este moguma (mira lo generosos que son todos) será una **pieza de corazón**.

Sigue por el camino que te ha abierto el moguma y golpea la planta para crear una plataforma en la lava. Esta se moverá por la presión de la lava, y montado en ella podrás llegar a una zona donde hay una **estatua de pelícaro**.









Métete en el agujero que hay al lado y avanza bajo tierra hasta que puedas golpear una bomba contra unas piedras que hay más adelante. A continuación deberás volver a toda pastilla al agujero por el que te metiste para escapar de la lava.

Tras salir del agujero, podrás aprovechar la corriente de lava para que la plataforma que crees (con el agua de la planta) en el río de lava de abajo se mueva y así puedas llegar a una especie de puente que en su final tiene dos bordes por los que puedes tirarte. Lánzate por el de la izquierda 15 y aterriza en el círculo. Sube por las escaleras, abre la puerta que hay más adelante y derrota a los dos enemigos que te esperan.

Entra por la puerta que has desbloqueado y sube las escaleras. Usa las Zarpas cuando necesites engancharte a la enredadera 16 y sigue ascendiendo y saltando cuando haya huecos. Finalmente llegarás a una sala en la que verás **el gran cofre entre rejas y cinco estatuas.** Lo que tienes que hacer es fijarte en la posición de las estatuas, meterte por el agujero y activar bajo tierra los interruptores de cada estatua en el orden apropiado: cuantas menos alas tenga, antes deberás activarlo, así que debes empezar por el que no tiene alas y acabar por el que más tiene. Tras hacerlo 17, tendrás que eliminar a un enemigo y luego podrás salir y coger la llave de esta mazmorra: **el cristal enigmático.**

Sal por la puerta que hay subiendo unas escaleras y pulsa el interruptor que abre las rejas. Podrás ir a la gran puerta y colocar el cristal enigmático para abrirla.



15

16

SEÑOR DE LOS DEMONIOS: GRAHIM

Tendrás que luchar contra Grahim 1, y ya te adelantamos que su estrategia será similar a la del primer enfrentamiento aunque esta vez te pondrá las cosas más difíciles. Atácale en dirección opuesta hacia donde apunta su mano, y recuerda que puede arrebatarte tu espada 2; si ocurre, agita rápidamente el mando para apartarla. Ahora se colocará delante unas armas flotantes que le protegerán y te harán más complicado alcanzarle. Tras golpearle varias veces, cogerá también otra espada con su otra mano y comenzará a ejecutar ataques más violentos contra ti. Lo mejor que puedes hacer es aprovechar justo después de esquivar uno de sus grandes ataques de espada y golpearle todas las veces que puedas. Al final acabarás con él, y en la siguiente sala podrás golpear el símbolo de la Diosa con el poder del rayo celestial para recibir la Llama de Din.

1

2

CAPÍTULO 7

Dirígete a la Tierra del Presidio y tendrás que luchar por segunda vez contra **El Durmiente** 1. El combate será casi idéntico al primero, con la diferencia de que podrás contar con un gran invento de Malton: una **catapulta que lanza bombas**. Úsala para detener al Durmiente cuando intente escalar las paredes, y también para paralizarlo temporalmente y atacarle cómodamente. Por lo demás, atácale como la primera vez y, cuando lo derrotes, baja para cerrar el sello con el rayo celestial de tu espada.

A continuación podrás activar el portal del tiempo en el **Templo del Presidio** 2 y viajar al pasado, donde hablarás con **Impa y Zelda**. Tras la escena 3 tendrás al fin la forma final de la **Espada Maestra:** vuelve a cruzar el portal y ve a Altárea.

NARISHA, EL GRAN ESPÍRITU DE LOS CIELOS

Ve al despacho de **Gaépora** y habla con él. A continuación ve a la habitación del **maestro Buhel** (está al lado) y te propondrá un reto para aprender un nuevo movimiento con el pelícaro, el tirabuzón aéreo: golpea 10 dianas con este movimiento en dos minutos 4.

Tras conseguirlo ve al **bar Calabarzas** 5, que se encuentra en una gran isla al sureste de Altárea. Allí el dueño te dará una gran sopa que te ayudará a transportar tu amigo robot. Ve a la zona donde está la Isla de los Cantares, y verás una pequeña isla con arcoiris.

Aterriza allí y aparecerá **Narisha**, el gran espíritu de los cielos 6.


1


2

Aprovecha el nuevo movimiento que has aprendido con el pelícaro para golpear los ojos que le salen de unos tentáculos, y tras destruirlos todos verás que aparece un extraño bicho de un agujero de su espalda, pero si te acercas con el pelícaro se esconderá. Salta sobre la espalda de Narisha y enfréntate a pie contra **Aléginor, el parásito ocular gigante** 7. Golpea con la espada los proyectiles que te lance contra sus orejas, y luego a su ojo. Cada vez que le golpees en el ojo, podrás golpearle luego con la espada, y al final le vencerás.

CANTAR DEL HÉROE

Tu siguiente objetivo es hablar con los dragones de cada una de las tres regiones para que te enseñen las distintas partes del **Cantar del Héroe**. Empieza por ir a la región del **Bosque de Farone**, donde lucharás contra El Durmiente. Repite las mismas técnicas de antes hasta que El Durmiente ¡se ponga a volar! Bombardéalo para que caiga. Luego Malton se quedará sin bombas y tendrás que subir por los chorros de aire hasta donde está, ¡y el proyectil serás tú!

Malton te lanzará con la catapulta y te enviará encima de su cabeza, donde podrás clavarle la piedra del sello a espadazos. Luego cierra el sello desde abajo con el rayo celestial de tu espada.

A continuación Malton te enviará con su catapulta al Bosque de Farone, que está completamente inundado. Bucea hasta el fondo del gran árbol central para meterte por el camino que lleva a su interior, y asciende hasta toparte con la **Dragona del agua**. Te pedirá que superes un desafío; atrapa una especie de peces con forma de notas musicales bajo el agua, para formar la partitura de su parte del Cantar del Héroe 8. Antes de nada, sigue ascendiendo el árbol hasta que veas, tras unos enemigos, un borde hacia la derecha en el que hay unas sacraliposas revoloteando. Mira abajo y verás unas plantas flotando en el agua; lánzate de modo que caigas sobre la segunda que hay delante de ti y le darás la vuelta, dejando al descubierto la nota mejor oculta de las colocadas. El resto no son complicadas, sólo tienes que explorar bajo el agua hasta que las encuentres. Hay


3


4


5



algunas individuales (como la que acabamos de comentar), pero también las hay en grupo y necesitarás cogerlas seguidas para retenerlas. El **movimiento torbellino** te será muy útil, ya que al realizarlo irán hacia ti las notas cercanas. Hay una escondida detrás de una roca, golpea con un ataque torbellino al enemigo explosivo que hay cerca para destruir las rocas. Cuando hayas cogido unas cuantas, el jefe Kuy te pedirá que vayas a hablar con él. A partir de entonces podrás utilizar la función de rastreo para atrapar las que te queden. Cuando las tengas todas, ve al lugar donde viste hace un rato a la Dragona del agua y te enseñará su parte del Cantar del Héroe.

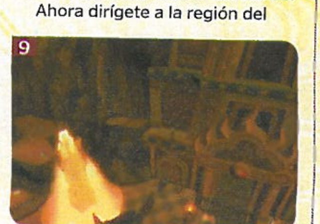
Tu siguiente destino es el **Volcán de Eldin**. Cuando llegues, los enemigos te harán prisionero y te quitarán todos tus objetos. Intenta coger el barril que hay en la prisión y aparecerá un moguma que te dará tus guantes, con los que podrás meterte por el agujero y salir por la otra parte. Tendrás que avanzar sin que te vean los enemigos 9 para ir recuperando tus objetos. A través de agujeros podrás llegar hasta el cofre en el que está el Ánfora de aire, y más adelante podrás recuperar las Zarpas. Úsalas para moverte a través de las plantas voladoras hasta una enredadera, súbete a una de las plataformas que se mueven por la lava y más adelante engánchate a otra enredadera. Coge una flor bomba para derribar la torre de vigilancia y podrás recuperar el Látigo. Úsalo para elevar una planta voladora detrás de las rejas y poder engancharte





a ella para pasar. Luego coge flores bombas para destruir las rocas que te impiden el paso, y sube por la corriente de aire. Desciende hasta la zona donde está la entrada al **Templo Terrenal**, y podrás recuperar el **Tirachinas** (por el río de lava descendiente en el que se mueven plataformas; lanza una bomba a la torre de vigilancia) y el saco de bombas: usa el Tirachinas para aturdir a los enemigos, y tras encargarte del que hay subido en la torre métete en el agujero de al lado. Ahora ve a la cima del volcán y recuperarás la **Espada Maestra**. Luego ve a la zona de lava y móntate en una de las plataformas móviles. Sube por las escaleras y salta a la izquierda. Sigue el camino hasta que unas plantas, dale una estocada a una para retener la bola de agua y lánzala a la lava para formar una plataforma y alcanzar el cofre con el resto de tus objetos. Luego lanza una bomba para destruir las rocas y poder volver donde estabas antes, y vuelve a cruzar la lava en una plataforma móvil y a subir las escaleras. Esta vez sigue todo recto, corta los hilos del mecanismo del puente con la espada y con el Telescarabajo y conocerás al fin al **Dragón del fuego**, que te enseñará su parte del Cantar del Héroe.

Ahora dirígete a la región del





Desierto de Lanayru y ve a las Cuevas de Lanayru, donde había un goron junto a un muro de piedras. Lanza una bomba rodando por el estrecho conducto para destruir las piedras y pasa a través del conducto. Así llegarás a una nueva zona: el **Desfiladero de Lanayru**. Sin embargo, te encontrarás con los huesos del cadáver del **Dragón del trueno**. ¿Qué hacer ahora? Para empezar, ve donde está la puerta con cerradura y sigue el camino hasta el borde. Lanza desde ahí el Telescarabajo para que recoja un objeto que verás brillar (una llave pequeña). Ahora podrás abrir la puerta y seguir el camino con las Zarpas hasta una vagoneta. Golpea la roca azul que contiene y sigue el camino a su lado. Tendrás que enfrentarte a numerosos enemigos en su recorrido, activar interruptores subiéndote por enredaderas, engancharte a dianas con las Zarpas, cruzar partes con el Látigo y subir corriendo un camino de arenas movedizas para activar un tirador. Finalmente, la vagoneta llegará donde están los huesos del Dragón del trueno y la influencia de la roca azul lo revivirá. Sin embargo, estará tan enfermo que no podrá ni cantarte su parte del Cantar del Héroe. Busca un puente cercano (hay un robot justo al



lado) y síguelo. Corre por las arenas movedizas para llegar hasta la plataforma, despeja la arena con el Ánfora de aire y golpea la roca azul. Coge la semilla y dirígete al **Templo del Presidio**, donde deberás entrar por el **portal del tiempo.** Coloca la semilla en el pasado y luego atraviesa de nuevo el portal y verás que el árbol ha crecido. Corre y rueda contra él para que caiga el fruto, y llévaselo ante el Dragón del trueno para que recupere su salud 10 y te enseñe su parte del Cantar del Héroe. Además, te dará la posibilidad de enfrentarte a experiencias que ya hayas vivido (juicios del espíritu y combates contra jefes).

Vuelve a Celéstea y ve al lugar donde está Narisha. Salta otra vez sobre su espalda: hablarás con él y aprenderás por fin el Cantar del Héroe. Además, te acompañarán los tres dragones. ¡Con ese fruto realmente salvaste la vida del Dragón del trueno, que ahora sigue vivo también en el presente y ya no es un montón de huesos!

JUICIO DEL ESPÍRITU DE ALTÁREA

Este es el juicio del espíritu definitivo. Ve a la gran plaza de Altárea y busca un grupo de sacraliposas revoloteando alrededor de un misterioso brillo que hay en el suelo (si no lo ves, usa la función de rastreo para localizar el lugar exacto). En ese punto deberás sacar la **Lira de la Diosa** y empezar a tocarla.

Tendrás que superar la prueba final, con las mismas reglas que ya conoces. Sigue los mismos consejos que te dimos anteriormente y reúne las 15 lágrimas necesarias sin ser dañado por los guardianes. Al conseguirlo recibirás la **gema de la ordalía**, que deberás colocar en una estatua que hay cruzando las plataformas encima del agua. Al hacerlo, podrás acceder a la última mazmorra del juego.

MAZMORRA
TORRE CELESTIAL

Sala 1. Abre el cofre con el mapa de la mazmorra y examina el mecanismo que hay cerca de la siguiente puerta 11. Sirve para mover de sitio las distintas salas de la mazmorra. Mueve la pieza central derecha hacia abajo, y la pieza central hacia la derecha. Entra por la siguiente puerta.

Sala 2. Avanza por la derecha y, cuando llegues al precipicio, lanza el Telescarabajo para golpear el objeto que retiene la liana del fondo. Cruza al otro lado con ayuda del Látigo. Elimina con una flecha al enemigo volador y avanza con las Zarpas por las enredaderas rodantes hasta engancharte a una diana. Luego envía al Telescarabajo a coger flores bomba para eliminar a los enemigos que hay dentro de agujeros, y a continuación agárrate a la liana para avanzar. Usa el Ánfora de aire para balancear las plataformas y poder llegar al otro lado, donde podrás continuar hacia la siguiente sala. Pero antes activa el tirador, ya que te será útil como atajo más adelante.

Sala 3. Coge el orbe a tu izquierda y avanza por el único camino posible. Cuando llegues a unas escaleras por las que no puedas subir con el orbe, déjalo 12 y sube para activar un tirador arriba. Luego baja otra vez, coge el orbe, colócate sobre el interruptor y lanza el orbe dentro del agujero. Sube otra vez las escaleras, pulsa el interruptor y recoge el orbe. Más adelante súbete a la plataforma que tiene un molinillo, deja el orbe ahí y usa el Ánfora de aire para avanzar. Cuando llegues a la reja, salta de la plataforma (pero deja el orbe en ella) y ve hacia la plataforma elevada con un interruptor que abre la reja. Colócate encima de él y desde ahí usa el Ánfora de aire para que la plataforma avance. Luego lanza una flecha al ojo de la pared y podrás alcanzar el orbe y seguir avanzando. Más adelante verás un tirador (actívalo para formar un atajo más adelante) y otro interruptor: písalo y lanza el orbe por el agujero. En la sala contigua debes disparar a una serie de ojos en la pared mientras el orbe circula por el mecanismo y su influencia entra en contacto con ellos; si te dejas alguno, siempre puedes lanzar el orbe por el agujero por el que ha salido y girar la palanca con el látigo para cambiar su dirección. Cuando golpees todos los ojos, podrás acceder a un nuevo mecanismo para mover las salas. Muévelas en el siguiente orden: la superior central hacia abajo, la superior izquierda hacia la derecha, la central izquierda hacia arriba, la inferior izquierda hacia arriba, la inferior central hacia la izquierda, la central hacia abajo, y la central izquierda hacia el centro. Ahora debes retroceder por las dos últimas salas (utiliza los atajos que has formado con los tiradores), hasta la puerta de la Sala 2 por la que entraste al principio desde la Sala 1, te llevará a una sala nueva.


11


12


13



Sala 4. Avanza hasta entrar por un estrecho conducto y luego gira a la izquierda para llegar a un lugar con bombas. Lanza una rodando por el conducto y destruirás unas rocas, así que ahora podrás seguir por ahí y llegar a un agujero por el que puedes entrar cavando. Activa el interruptor rojo y sal. Ve otra vez gateando por el conducto y avanza por el camino que has abierto. Un texto en una piedra te indicará que debes activar los interruptores detrás de las estatuas por orden del más bajo al más alto. Antes de nada tienes que encestar una bomba en ellas. Son tres, y la primera la tienes bajando una pendiente de arena. Debes lanzar una bomba rodando desde el círculo de piedra. La segunda está a tu lado, no tiene pérdida. Luego lanza una bomba contra los árboles que verás más cerca, y un Telescarabajo para agarrar la bomba que hay allí y llevarla hasta la estatua más alta. Tras activar los tres interruptores por orden se abrirá una reja y podrás seguir avanzando. Métete cavando por el agujero que verás y usa la bomba para romper las rocas (tendrás que darle dos golpes, y para el segundo deberás dar un rodeo) y pulsa el interruptor azul. Luego sal por el agujero por el que has entrado y podrás llegar hasta otro agujero, en el que te esperan dos enemigos. Tras derrotarlos, sal por el otro agujero: activa el tirador (de momento no manipules el mecanismo de mover salas) y cruza la siguiente puerta.

Sala 5. ¿Recuerdas al enemigo del Galeón de las arenas que guardaba el cofre del arco? Pues tendrás que volver a enfrentarte a él 13, pero esta vez será más peligroso ya que contará con una espada capaz de electrocutarte. Consigue tirarlo por el borde y podrás seguir avanzando: usa las Zarpas para cruzar y coge la llave pequeña que hay en el cofre. Entra por la puerta de al lado y usa el mecanismo: mueve las salas alrededor de la central hasta que la izquierda central sea la que tiene el **símbolo verde de la Trifuerza**, y entra por la siguiente puerta.

Sala 6. Abre la puerta con cerradura y tendrás que hacer frente a una sucesión de peligrosos enemigos en las siguientes salas 14. Cuando acabes con todos, podrás clavar la Espada Maestra en el símbolo y obtener una pieza de la Trifuerza. Activa el tirador y vuelve a la sala anterior.

Sala 5. Vuelve a usar el mecanismo que mueve las salas y muévelas de modo que la que tiene el símbolo rojo de la Trifuerza esté en la izquierda central, y vuelve a entrar por la puerta más cercana.

Sala 7. Golpea la planta del techo para que caiga agua y se transforme en una plataforma móvil. Antes de llegar al final, golpea el interruptor que verás arriba de una estatua al fondo a la derecha 15, y luego golpea la planta que tiene cerca para que forme otra plataforma móvil a la que puedas cruzar. Desde la segunda plataforma, golpea al interruptor que hay arriba de la estatua en la dirección a la que vas, y podrás alcanzar tierra firme. Golpea la siguiente planta, súbete en la plataforma móvil que creará y antes de llegar al final golpea el interruptor de la siguiente estatua y golpea también la próxima planta para poder cruzar a la siguiente plataforma móvil. Luego salta a la plataforma que sube y baja, y desde ahí vuelve a golpear el último interruptor que activaste. Ahora golpea la próxima planta y cruza a la siguiente plataforma móvil. Sigue el camino hasta que puedas engancharte a una diana con las Zarpas, y podrás clavar la Espada Maestra en el símbolo y obtener otra pieza de la Trifuerza 16. Vuelve a la sala anterior que contiene el mecanismo que mueve salas, y desde ahí mueve la sala que tiene puertas arriba y a la derecha a la posición central izquierda. Luego ve allí y usa su mecanismo para colocar en el centro la sala con la última pieza de la Trifuerza, y entra en ella.

Sala 8. Corre por las arenas movedizas para llegar donde está el orbe, y cógelo. Déjalo sobre un símbolo que verás en el suelo, y vuelve sin él al lugar donde lo cogiste en un principio. Lanza desde aquí una flecha al ojo, y se abrirá una reja. Vuelve a coger el orbe y avanza por el camino que has abierto hasta llegar a un interruptor. Deja el orbe lo suficientemente lejos como para que no entre en contacto con el agujero que hay frente al interruptor ni tampoco haga aparecer plataformas frente al agujero. Colócate sobre el interruptor y lanza una flecha al ojo que verás. Deja el orbe debajo de la reja que acabas de abrir y aprovecha las plataformas que formará para subir saltando desde la zona elevada, y llegar con las Zarpas a la zona donde está el símbolo. Clava en él la Espada Maestra para obtener la **última pieza de la Trifuerza**.



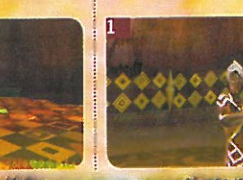


EL FINAL

SEÑOR DE LOS DEMONIOS: GRAHIM

Primero tendrás que despachar a montones de enemigos en la Tierra del Presidio del pasado. Luego lucharás contra Grahim sobre unas extrañas plataformas. Tienes que presionarle con la espada para que retroceda y caiga por el borde, momento en el que aterrizará en la siguiente plataforma y deberás aprovechar para darle un golpe de gracia. Repite el proceso hasta que sigáis el combate en el suelo. Si das muchos golpes seguidos contra su espada, harás que la pierda por unos instantes y podrás golpearle. También puedes devolverle con tu espada los proyectiles que te lance. Tras golpearle varias veces, sacará una espada más grande y si le atacas se cubrirá con ella: realiza muchos ataques seguidos y destruirás su espada, dejándole indefenso temporalmente. Aprovecha entonces para golpearle, y sigue así hasta ganar.

1



EL HERALDO



¿Preparado para la prueba definitiva de Skyward Sword? Puede ser un combate difícil, pero si sabes lo que tienes que hacer no hay nada que temer. En la primera fase del combate mantente cerca de él, y cuando te ataque sujeta el escudo; justo después de que su espada impacte contra tu escudo tendrás la oportunidad de golpearle. También puedes golpearle directamente sin usar el escudo, y darle varios golpes seguidos en distintas direcciones hasta alcanzarle, pero es más fácil de la otra manera. En cualquier caso, asegúrate de esquivar sus ataques. Y si te alejas de él, hará una veloz carga contra ti; puedes esquivarla si das una voltereta hacia atrás. Tras golpearlo unas cuantas veces, el lugar se llenará de lluvia y rayos, y El Heraldo comenzará a usar un ataque cargado de electricidad. Pero tú también tienes un ataque especial con el que machacarlo: carga el rayo celestial de tu espada y atácale de esta manera. Sigue así hasta acabar con él. Durante esta fase del combate puedes mantener más las distancias ya que el Rayo Celestial tiene un alcance mayor, pero recuerda: cuando se acerque haciendo una carga sobre ti, da una voltereta hacia atrás para esquivarlo. La tercera vez que caiga al suelo, tu ataque de gracia funcionará y ganarás el combate. ¡Felicidades, has acabado Zelda Skyward Sword!

1



2



Con la colaboración de www.guiasnintendo.com